3-95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-



ABGEZOCKT IN LAS VEGAS

Spiele-Premiere CES: 80 neue CD-ROMs

REFERENZ FÜR 3D-ACTION?



schneller & schlauer

20 SEITEN SPIELE-HILFEN

Tips & Tricks: Heretic, Wing 3, LBA, Cyberia

DIE CD-ROM-SCHALLMAUER

Praxis-Test: Quadraspeed für wenig Geld

RUND UMS ROLLENSPIEL

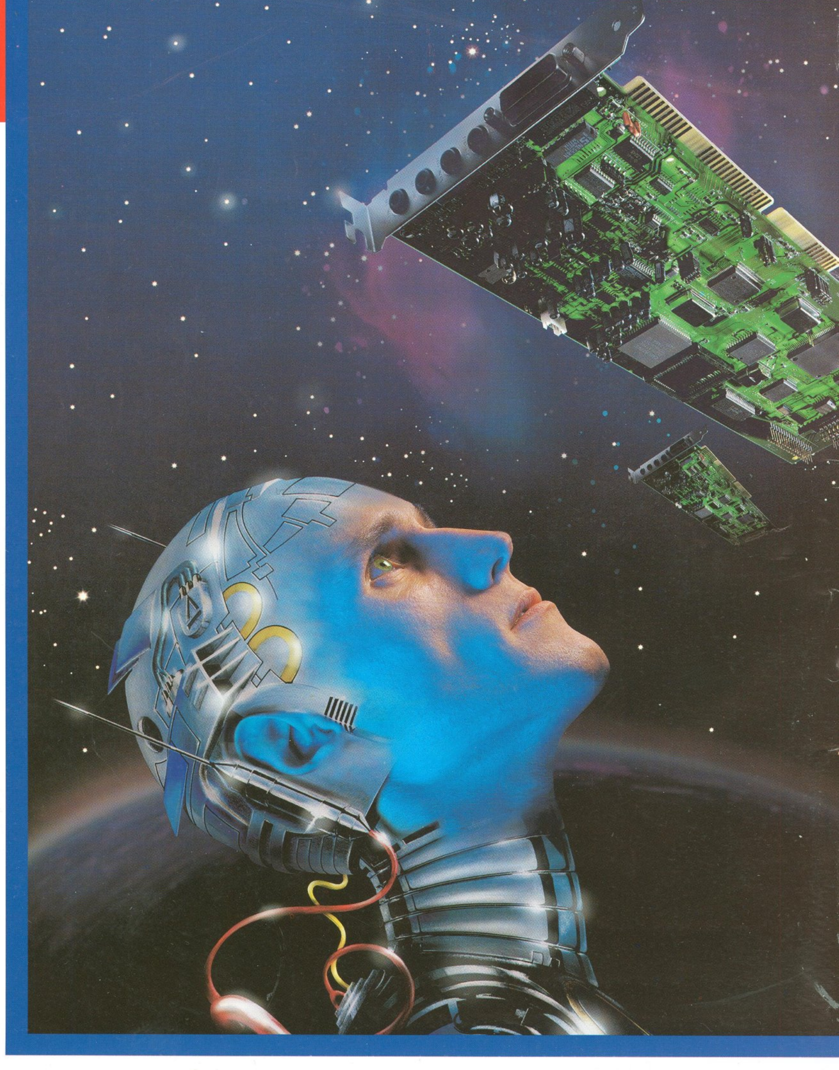
- ★ **Der richtige Einstieg**
- ★ **Die Besten im Test**

Test: Descent

Schmunzel-Adventure im Test: Woodruff auf Schnibble-Suche • **Bizarre Anwendung:** Multimedia-Spuk

RAM-Aufrüstung: Was Sie beachten müssen • **Kunst & Kommerz:** Test der neuen Werbespiele

NEU



ECHT-SOUND IN VIRTUELLEN WELTEN

Go and get it!
Wieder einen Schritt der Realität näher – ein neuer Maßstab für alle, die Spiele realer erleben, Sound kreativ bearbeiten und anspruchsvolle Multimedia im Office-Bereich gestalten wollen. Creative Labs präsentiert zu einem Superpreis den ultimativen Sound-Level.

High Performance
Wavetable, E-mu-8000-Chip, MIDI und viele andere Features, machen den digitalen Sound noch lebensechter.

Facts
- Orchestrierte 32-Stimmenpolyphonie mit Advanced WavEffects Synthese
- Programmierbare AWE32-Effekte für Reverb, Chor oder 180°-QSound
- 16-Bit CD-Qualität in Stereo, 44,1 kHz
- Multi-CD-ROM-Schnittstelle für Creative-/Panasonic-, Sony- und Mitsumi-Laufwerke
- 20stimmiger OPL3-FM-Synthesizer
- 512 KB RAM, 1 MB ROM „on board“
- MIDI-Ausgang mit allen 16 MIDI-Kanälen (GM-/MT32-/GS-kompatibel)

Software
- Creative Ensemble
- Creative Soundo'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel

Synthesizer
Die AWE32 Value eröffnet durch den E-mu-8000-Chip vollkommen neue Klangwelten – ein absoluter Profi-Chip aus der Entwicklung des führenden Keyboard-Herstellers E-mu Electronic.

Wavetable
Die fortschrittliche Synthese von Wave-Effekten erlaubt es Ihnen, vollen Sound in Konzertqualität mit 128 Melodie-Instrumenten, 6 Schlagzeug-Sets und 32 Stimmen zu erzeugen.

Kompatibilität
Die AWE32 Value Edition ist voll Sound Blaster-, Sound Blaster 16- und Sound Blaster AWE32 kompatibel. Außerdem stehen 3 CD-ROM-Schnittstellen (Mitsumi, Sony und Creative/Panasonic) zur Verfügung.





Games
Auf der AWE32 Value laufen Spiele der alten Generation ebenso wie die aktuellsten Spiele, die bereits auf Sound-Clips in AWE32-Standard zugreifen.

Sound-Mixing
Creative WaveStudio 2.0 ist ein vollwertiges Programm zum Schneiden und Bearbeiten von Wave-Dateien.
Zum Sampeln von Musik kann die ultimative Sound-Editor-Software „Vienna“ zum Vorzugspreis erworben werden.

Gratis-CD
Test the sound:
Fordern Sie die AWE32-Gratis-Audio-CD an und testen Sie diese auf Ihrem CD-Player.

Tel.: 0 21 31 / 10 28 38
Fax: 0 21 31 / 91 98 26



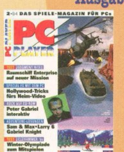




85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video • Peter Gabriel interaktiv • Tests: Civilization, Marios Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Gabriel Knight • ...

Ausgabe 3/94



CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere,u.a. • Sonderteil Tips & Tricks: Judgment-Lösung, Doom-Geheimnisse • ...

Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Anstoß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, The Horde, Myst, Critical Path, u.a. • Tips & Tricks: SimCity 2000, Dragonsphere • ...

Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, Die Siedler, Winter & Summer Challenge • Tips & Tricks: Ravenloft, Beneath a Steel Sky, Elder Scrolls Arena • ...

Ausgabe 7/94



Pentium gegen DX4 • 3D Bilder auf dem PC • WM Total: Fußballsimulationen im Vergleich • Spieletests: Al-Quadim, Sim City, Fifa Soccer, Sam & Max, Anstoss u.a. • Tips & Tricks: Battle Isle 2, Siedler, Innocent • ...

Ausgabe 8/94



Alles zu Strategie-Spielen • Chicago News • Tests: Sternenschweif, Pizza-Connection, Cool-Spot, Privateer, D-Day, Shanghai II, u.a. • Tips & Tricks: Master of Orion, Al-Quadim, Railroad Tycoon • ...

Ausgabe 9/94



Tinten-Farbdrucker im Vergleich • VGA-Karten • Tests: Indy Car Circuits, Wing Commander, Ultima V, PC Golf,TIE Fighter • Tips & Tricks: TIE-Fighter, Inherit the Earth, Outpost, Pizza-Connection •...

Ausgabe 10/94 (auch mit CD)



Wavetable-Boards und Top-Rennspiele im Vergleich • Woodstock auf CD-Room •Alles über den Space Simulator • After Dark 3.0 • Tests: Beattle Bugs, Alien Legacy, Transport Tycoon, System Shock •...

ab Ausgabe 10/94 auch als PC PLAYER plus (mit CD) erhältlich

Ausgabe 11/94 (auch mit CD)



Spitzen-Joysticks im Test • London News • Das magische Auge auf CD-ROM • Tests: Colonization, Fifa Soccer, Master of Magic, Microsoft Golf 2.0 • Tips & Tricks: Battle Bugs, Colonization • ...

Ausgabe 12/94 (auch mit CD)



Super-PCs unter DM 5000 • Nullmodem Spiele-Session • Golfkurse im Vergleich • Tests: Little Big Adventure, Magic Carpet, Nascar Racing, Kyrandia 3 - Malcom • Tips & Tricks: The Horde • Komplettlösung System Shock • ...

Ausgabe 1/95 (auch mit CD)



Das war '94: Spiele; Jahresinhalt; Rückblick • Virtual-Reality per PC • Video für Windows • Tests: US Navy Fighters, Death Gate, The incredible Machine • Tips & Tricks: Bundesliga Manager Hattrick

Sie können auch die Karte in der Heftmitte verwenden

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER sowie PC PLAYER plus auswählen, die Ihnen noch fehlen und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden.

JA ich möchte meine PC Player und PC PLAYER plus Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

___ PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): ___ DM ___
___ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): ___ DM ___
___ PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): ___ DM ___
___ PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): ___ DM ___
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-
Gesamtsumme: DM ___

Konto-Nr.: ___ BLZ/Bankverbindung ___
oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

Name,Vorname ___

Straße ___

PLZ, Ort ___

Unterschrift ___ Dieses Angebot gilt nur innerhalb der BRD.

CPP53

Übrigens, wenn der Coupon nicht ausreicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die von Ihnen benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen und faxen oder einsenden. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**
Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München

POINGER GIPFEL

Auch nicht schlecht: Knapp zwei Jahre hat unsere beschauliche PC Player gebraucht, um den Spielezeitschriften-Markt aufzumischen. Die offiziellen Zahlen des Auflagen-Prüfinstituts »IVW« weisen für das 4. Quartal 1994 140.729 verkaufte Exemplare aus. Damit ist nicht nur sichergestellt, daß wir uns Ersatz für Jörg Langers durchgeschmorte Festplatten leisten können – PC Player ist erstmals Deutschlands meistverkaufte Computerspiele-Zeitschrift. Während unsere humorvolle Verlagsleitung bereits höhere Ziele anpeilt (»Hey, sowas mit 200.000 wär' doch nicht schlecht...«), bedankt sich die Redaktion feierlich bei allen Lesern. Gracias!

Unsere statistische Abteilung präsentiert ab diesem Monat die neue, verbesserte Hitparade. Statt Verkaufscharts pur ermitteln wir lieber die Programme, die wirklich begeistert gespielt werden. Der rege Rücklauf an Postkarten ermöglicht eine repräsentative Hitliste der PC Player-Leser. Also, jeden Monat mitmachen – die Karte finden Sie im Karton-Durchhefter in der Mitte jeder Ausgabe.

Abgaben hier, neue Steuern dort – doch das Leben geht weiter: PC Player plus, unsere Deluxe-Ausgabe inklusive CD-ROM, kostet nämlich ab diesem Monat 3 Mark weniger – die guten Verkaufszahlen machen's möglich. Zur Feier des Tages haben wir noch mehr exklusive Eigenproduktionen auf die CD gepreßt. So finden Sie neben dem üblichen Angebot an neuen Spieledemos erstmals den »Tips-Player«. Zu unseren Scherzvideos der »Multimedia-Leserbriefe« gibt's auf vielfachen Leserwunsch wieder Outtakes von den Dreharbeiten und der interaktive Test widmet sich ausführlich »Wing Commander 3«. Apropos Wing 3: Auf unserer CD finden Sie ein »Making of«-Video von Origin; grafisch besser als auf dem CD-ROM der »Special Edition« von Wing Commander 3. Wie kommt's? Unser Videoguru Toni Schwaiger war mit der technischen Qualität unzufrieden, digitalisierte die VHS-Vorlage kurzerhand neu – und sorgte ganz nebenbei für deutsche Untertitel...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht

Ihr PC-Player Team



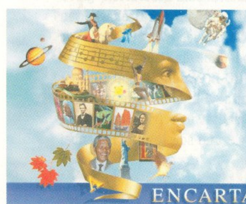




Putzig hoch drei sind die Abenteuer von Woodruff **62**

Interplay beschert uns mit »Descent« ein ebenso intelligentes wie mitreißendes 3D-Actionspiel **46**

Wir spielen's durch: Im Tips-Teil finden Sie vom Piloten-Guide für »Wing Commander 3« bis zur »Cyberia«-Komplettlösung reichlich Lebenshilfen **120**



Die Neuauflage von Encarta setzt Maßstäbe für CD-ROM-Enzyklopädien **38**

aktuell

software



hardware



Der neueste Streich der »Doom«-Macher: Die Fantasy-Ballerei »Heretic« im Test.
52

Das Rollenspielgenre im Wandel: Unser Schwerpunkt verrät Grundlagen, gewährt Ausblicke und stellt die wichtigsten Programme vor.
92

Das Ende nerviger CD-Wartezeiten? Schnelle Quadraspeed-Laufwerke locken mit niedrigen Preisen. Ob sich die Anschaffung lohnt, untersuchen wir ab Seite **112**

Auf 10 Seiten zeigen wir Ihnen die Spiele-Neuheiten von der Winter-CES. Kurioseste Entdeckung: Activisions VCS-Emulator für Windows!
8

Bei »PC Junior« wird neue Software für Kids kritisch geprüft
42

tips & tricks

rubriken

spiele-tests

Winter CES 1995

LAND UNTER IN LAS VEGAS



Dauerregen vor den Hallen, Softwareregen an den Ständen: Auf der Winter CES präsentierten Firmen aus aller Welt die Frühjahrs-Spielekollektion für Ihren PC.

Eigentlich liegt Las Vegas ja am Rande einer Wüste. Davon ließen sich die Wettergötter aber nicht beeindrucken und sorgten für die schlimmsten Regenfälle seit Jahren, genau zu Beginn der Winter CES. Nicht nur Hotels waren auf das Wetter nicht eingestellt (unser Redakteur durfte mehrfach sein Hotelzimmer wegen akuter Durchnässung wechseln), auch in den Zelten, die die Messehallen ergänzten, mußte man aufs Wetter reagieren. Die Sturzbäche drohten nicht nur nasse Füße, sondern auch geschockte Besucher an: Die Wassermassen standen nämlich kurz davor, die Starkstromverkabelung zu erreichen...

Ansonsten stand die Winter CES dieses Jahr gar nicht unter Strom. Mangelhafte Organisation, lange Wege zwischen Multimedia (am Nordende der Messe) und Computerspielen (am Südende der Messe), gesperrte Haupteingänge und viel zu enge Umleitungen zu den Nebeneingängen sowie stets überfüllte Busse zum Messegelände waren Vorboten für eine Show, auf der sich weniger Neuheiten als sonst tummelten. An vielen Ständen wurde man auf die »E3« vertröstet, die »Electronic Entertainment Expo«, die sich im Mai in Los Angeles ausschließlich mit Spielen und Unterhaltung befassen wird. Wegen dieser neuen, wichtigen Messe wolle man auf der CES eher zurückhaltend sein, die sich ja auch mit Video, Telekomunikation und HiFi beschäftigt und bei der die Veranstalter »Computer« gerne in die Nebendarstellerrolle drücken wollen.

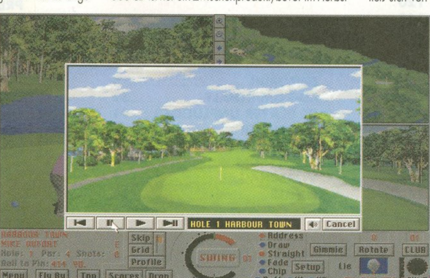
Die Spürnasen von PC Player ließen sich von diesen Widrigkeiten nicht schocken und klapperten alle Stände nach Neuheiten ab; traditionell präsentieren wir die erspähten Produkte nach Herstellern sortiert und in alphabetischer Reihenfolge. Berichte über neue Nicht-Spiele-Software und Hardware im nächsten Heft runden unseren Messebericht dann ab.

▲ Access Software

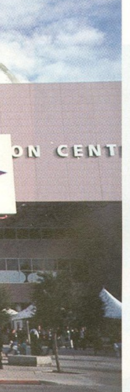
Endlich eine CD-ROM-Version von Links! Aber **Links 386 CD** ist nur ein Zwischenprodukt, bevor im Herbst das völlig überarbeitete »Links Pentium« (Arbeitstitel) erscheint. Die CD-Version enthält zwei Kurse (Harbour Town und Banff Springs) und einige neue Features: Ein Videoclip zeigt jedes Loch vor dem Spiel zur genauen Analyse und ein Caddy gibt Ihnen während des Spiels nicht ganz ernstzunehmende Kommentare. Der Caddy wird übrigens von dem amerikanischen Komiker Bobcat Goldthwait gesprochen, den man bei uns durch die »Police Academy«-Filme kennt. Die alten Links-Disk-Kurse lassen sich weiterverwenden (allerdings ohne die Videoclips), neue Kurse erscheinen ab sofort gleichzeitig auf Disk und CD. Den Anfang macht der »Prairie Dunes Country Club«.

▲ Accolade

Und wieder ein Unabhängiger weniger: Accolade ließ sich von der Plattenfirma WEA kaufen, um als Eckpfeiler für interaktive Projekte zu dienen. Von dieser Nachricht überschattet, zeigte man im großen und ganzen nur Sportspiele, die sowieso schon seit mehr als einem Jahr angekündigt und überfällig sind. Dazu kam eine



Die neue CD-Version von »Links 386« bietet außer kleinen Filmchen aller Kurse wenig Neues



Update-Version von »Unnecessary Roughness« mit dem wichtigen Zusatz »95«. Accolade kündigte eine Multiplayer-Version von »Cyclemania« an, die sich per Modem und Netzwerk spielen lassen soll. Der Update auf diese Version soll umsonst an die Kunden weitergegeben werden.

Lediglich als Konzept existiert das Projekt **Star Control III**. Die neue Fortsetzung soll von Legend Entertainment programmiert werden, doch diese Verbindung ist durch den WEA-Einkauf gefährdet.

▲ Activision

Gleich am ersten Stand in der ersten Halle erwartete Activision die Besucher mit einem Rückfall in die Vergangenheit: Das **Atari 2600 Action Pack** enthält 15 Titel für die gute alte Atari-VCS-Konsole, die mittels einer Emulation under Windows gespielt werden können. Das erste Pack erscheint Anfang März und bietet unter anderem Klassiker wie »Kaboom!«, »Pitfall«, »Chopper Command« und »H.E.R.O.«. Danach soll alle drei Monate ein weiteres Paket folgen, bis Activision seinen kompletten Katalog von VCS-Modulen aufgearbeitet hat. Angepeilter Preis pro Paket: rund 70 Mark. Da werden nicht nur Nostalgiker zuschlagen.

Auch sonst setzt Activision auf bewährtes: **Shanghai – Great Moments** wird die bisher beste Umsetzung des Spieleklassikers. Das Windows-CD-ROM bietet wunderschöne Super-VGA-Grafik und mehrere neue Spielmodi, darunter »Action Shanghai«, bei dem Sie blitzschnell Steinpaare wegklicken müssen, weil ansonsten neue Steine oben aufgelegt werden. Wie es sich für ein CD-ROM-Produkt gehört, gibt es Videosequenzen und viel Musik. Der Untertitel »Great Moments« deutet auf einige neue Steinsets hin, die sich mit historischen Ereignissen befassen. So müssen Sie beispielsweise Erfinder und Erfindungen einander zuordnen oder bekannte Bilder identifizieren. Zur Belohnung gibt es Videoclips, die beim Zusammenfügen der richtigen Paare abgespielt werden.

Das im Videospiele-Bereich erfolgreiche Jump-and-Run **Pitfall: The Mayan Adventure** wird für Windows auf CD-ROM umgesetzt; es soll im Herbst 1995 erscheinen und bietet unter anderem Soundeffekte, die angeblich in den Regenwäldern von Costa Rica aufgenommen wurden.

Erst kurz vor Weihnachten folgen zwei neue Adventures: **Planetfall: Floyd's Next Thing** vereint wieder Steve Meretzky mit dem Infocom-Label. Die witzig-zynische Science-fiction-Geschichte aus Planetfall und Stationfall wird als Grafikadventure in Super VGA fortgesetzt. Neben Steve Meretzky schreiben zwei Drehbuchautoren von »Star Trek: The next Generation« an Dialogen und Puzzles. Und was wäre Infocom ohne ein neues Zork-Spiel? **Zork: Nemesis** beleuchtet neue Ecken des Great Underground Empires. Diesmal wollen die Programmierer eine Horror-Liebesgeschichte in der Welt von Zork ansiedeln.

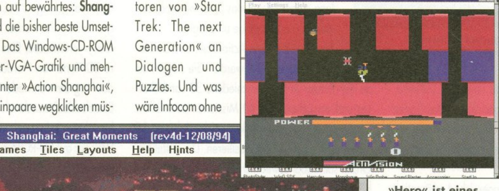
Noch im Konzept-Stadium befinden sich **The Great Game**, ein Spionagethriller, an dem der einstige CIA-Chef William Colby und der ehemalige KGB-Boß Oleg Kalugin mitarbeiten. Die **Santa Fe Mysteries** sind Krimi-Adventures und von dem Team geschrieben, das »Who killed Sam Rupert?« entwickelte. **Hockeydrome** wird ein futuristisches Eishockeyspiel mit 3D-Grafik, welches Netzwerk- und Modem-Modus bieten soll.

Im Bereich Lernsoftware hat sich Activision mit Jim Henson Productions, der Muppet-Crew, zusammengetan. Das erste Spiel, **Muppet Treasure Island**, bei dem Sie Kermit und Co. auf die Schatzinsel von Robert Louis Stevenson begleiten, soll aber erst Anfang 1996 erscheinen.



Roboter Floyd ist wieder da: »Planetfall: Floyds Next Thing« erweckt das putzige Infocom-Maskottchen zu neuem, grafischem Leben

Das Jump-and-Run-Spiel »Pitfall« soll für Windows umgesetzt werden



»Hero« ist eines der 15 Spiele aus dem ersten »2600 Action Pack«, einer Sammlung alter Atari-Module von Activision

Neben der klassischen Shanghai-Grafik (erstmals in Super-VGA) wird es bei »Great Moments« auch Steinsets mit wichtigen historischen Ereignissen geben

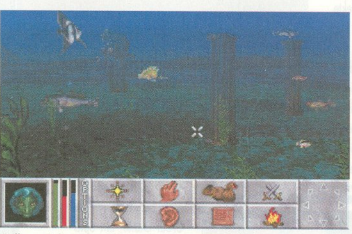


▲ American Laser Games

Bei den schießfreudigen Programmierern von ALG wird fleißig an PC-Umsetzungen der Video-Ballereien **Drug Wars** und **The Last Bounty Hunter** gearbeitet. Damit das Ballern noch mehr Spaß macht, soll im Frühjahr die passende Lichtpistole für PCs erscheinen. Bei so viel Macho-Action schlägt folgende Meldung doppelt wuchtig ein: Als nächstes will man Software für das »schwache« Geschlecht entwickeln. Die neue »Games for Her«-Abteilung wird sich mit »nicht gewalttätigen Spielen, die Mädchen ansprechen« beschäftigen. Der erste Titel soll unter dem Namen **Madison High** die »Beverly Hills 90210«-Fangruppe erreichen.

▲ Bethesda Softworks

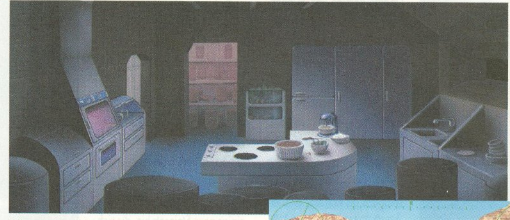
Wer will noch einen Doom-Clone? Bethesda nudelt mit **Terminator: Future Shock** zum x-ten Male seine Terminator-Lizenz aus und präsentiert ein Programm, bei dem Sie ballernd durch die 3D-Landschaft laufen, fahren und fliegen dürfen. Das Ganze spielt in der Zukunft, wo Sie als Widerstandskämpfer ein weiteres Mal den bösen Supercomputer Sky-Net herausfordern.


Rollenspiele unter Wasser: Bei »Daggerfall« lernen Sie auch die feuchteren Dungeons näher kennen.

Mit viel Videosequenzen angereichert präsentiert sich **Daggerfall**, die Fortsetzung zu »Arena« aus der »Elder Scrolls«-Rollenspiel-Serie. Ansonsten gibt es, wie sich das für eine Fortsetzung gehört, mehr Magie, mehr Monster, mehr Schätze und eine neue Handlung – aber nur auf CD-ROM. Zu den innovativen Features gehört das Einbrechen in Häuser (über Fenster und Balkone) und ein Amphiboid in Ihrer Party, der auch Unterwasser-Levels erforschen kann.

▲ Domark

Nachdem das Spielchen »Warten auf Lords of Midnight« bei Domark noch ein paar Wochen andauern wird, zeigte man am Stand drei andere neue Titel. **Absolute Zero** ist eine Action-Weltraum-Simulation. Bei Minenarbeiten auf einem Jupitermond werden tiefgekühlte Aliens gefunden und dummerweise aufgetaut. Als besonderen Gag spielt man das Programm zweimal: Erst von der Seite der Menschen, die 22 Tage lang einen Kleinkrieg gegen die aggressiven Aliens führen; dann als Alien, um zu verstehen, warum die aufgetauten Wesen derart zerstörerisch reagieren. Schnelle 3D-Vektorgrafik und ungewöhnliches Missionsdesign werden uns versprochen.


Düstere Grafik auf der Raumstation: Bei »Orion Conspiracy« klären Sie den Tod Ihres Sohnes auf

Beim Adventure **The Orion Conspiracy** stapfen Sie in Super-VGA durch eine Raumstation, die am Rande eines schwarzen Loches geparkt wurde. Hier versuchen Sie, den Tod Ihres einzigen Sohnes aufzuklären. War es ein Unfall oder Mord? Die Entwickler wollen diverse Überraschungen in die Handlung einbauen und das Spiel mit professioneller Sprachausgabe unterlegen.

Ein Mittelding aus Actionspiel und Simulation soll **Tank Commander** werden. Sie steuern bis zu vier Panzer in fünf verschiedene 3D-Landschaften und versuchen über 40 Missionen zu erfüllen. Wer ein Netzwerk besitzt, kann sich mit bis zu 15 menschlichen Mitspielern duellieren. Die detallierte Grafik soll dabei soweit heruntergeschaltet werden können, daß auch noch 386er mitspielen dürfen.


Bis zu 16 Spieler sollen bei Domarks »Tank Commander« im Netz gegeneinander antreten; natürlich läßt sich es auch alleine spielen.

Außerdem arbeitet Domark an einer Hubschrauber-Simulation mit dem Codenamen »Apache« (wird wegen gleichnamigen Programm von Digital Integration noch geändert) und an der CD-ROM-Umsetzung der englischen »Fighting Fantasy«-Buchreihe. Das erste Spiel wird **Deathtrap Dungeon** heißen.

▲ Empire Interactive

Als englische Firma tut sich Empire natürlich etwas schwer, in den USA eine realistische Simulation der amerikanischen Sezession-Kriege anzupreisen. Doch trotz ungünstiger Plazierung im Karaoke-Bereich der Messehalle ist dieses Kunststück mit **The Civil War** gelungen. Das Spiel wurde vom Team programmiert, das vorher für Microprose »Fields of Glory« entwickelte. Eine nahezu beliebig zoombare 3D-Karte von Nordamerika macht es möglich, das Programm entweder als Aneinanderreihung von Einzelschlachten oder als vollständige Simulation des kompletten Kriegsverlaufs zu spielen. Da The Civil War nur auf CD-ROM ausgeliefert wird, ist Platz für hunderte historischer Fotos und Zeichnungen sowie



Bei Empires »Civil War« verschieben Sie die Einheiten auf einer nahezu beliebig zoombaren, dreidimensionalen Karte

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

The even more Incredible Machine
Der Nachfolger eines der beliebtesten Spiele aller Zeiten
PC-Disk **19,95**

Peter Gabriel
Xplora CD-ROM **99,95**
Xplora Special Edition
enthält zusätzlich "Secret Worlds Live" als Audio-CD und Video sowie ein 56-seitiges Xplora Book
CD-ROM **159,95**

Unser Tip des Monats
Dark Forces *
LucasArts präsentiert den langersehnten Nachfolger von Rebel Assault: ein StarWars Action-3D-Abenteuer, das Doom das Fürchten lehren wird.
CD-ROM **89,95**

Einfach sensationell!
Dune 2
das bereits jetzt schon legendäre Action-Strategie-Spiel nun endlich auch auf CD-ROM zum Knallerpreis komplett in deutsch
CD-ROM **39,95**

Panzer General *
vielleicht eines der besten Strategie-Spiele aller Zeiten für PC Disk oder CD-ROM
89,95

Aktionspreis!
Battle Isle 2
eines der besten und erfolgreichsten Spiele des letzten Jahres jetzt zum Hammerpreis – solange der Vorrat reicht
CD-ROM **59,95**

Wir müssen wahnsinnig sein!
Der Planer
incl. Der Planer Extra
CD-ROM **29,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour *	119,95 *	
1942 – Pacific Air War	99,95 *	89,95
1944 – Across the Rhine	99,95 *	99,95 *
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aladdin		69,95
Alien Legacy		79,95
Alien Logic	**99,95 ***	
Alien Olympics	79,95 *	79,95 *
Armored Fist	89,95	69,95
Aufschwung Ost		79,95
Battle Bugs (dt.)		69,95
Battle Isle 2	59,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Betrayal at Krondor (dt.)	79,95	89,95
Bioforge	99,95 *	
Blackhawk (dt.)		89,95
Bureau 13	79,95 *	79,95 *
Cannon Fodder 2		**69,95**
Caribean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chartbreaker		89,95 *
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche (dt.)	99,95	69,95
Comanche Data Disk 1 + 2		je 59,95
Commander Blood	79,95	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crime Patrol	99,95	
Cyberia	99,95	
CyberWar (dt.)	109,95	
Cyclones	**89,95 ***	**89,95 ***
Dark Forces	89,95 *	
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager	89,95	89,95
Das Amt		89,95 *
Dawn Patrol (dt.)	89,95	89,95
Death or Glory		89,95
Delta V		79,95
Der Baulöwe (Windows)		89,95
Der Clou – Profidisk		39,95 *
Descent	89,95 *	
Desert Strike	79,95	69,95
Die Siedler		89,95
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	**89,95 ***	**79,95 ***
Doom Episoden für Doom 1 oder 2		je 29,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95	69,95 *
Earthsiege	89,95	89,95
Ecstatica	89,95	79,95
Elder Scrolls – Arena (dt.)		89,95 *
Elite 3 (1st Encounters)	79,95 *	79,95 *
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)		**99,95 ***
Freddy Pharkas	79,95 *	79,95
Frontpage Sports Football Pro '95	89,95	89,95
Full Throttle	89,95 *	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95 *	89,95 *
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic		89,95 *
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hokum KA 50		79,95 *
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Inferno (dt.)	99,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Iron Assault	**99,95 ***	
Iron Cross	89,95 *	
Jungle Strike	79,95 *	
Kingdoms of Germany	79,95	79,95
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Larry 1-6 Collection	komplett 89,95 *	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Legionen		69,95 *
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings Weihnachtsedition '94	39,95	39,95
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner (dt.)	89,95	69,95
Lords of the Realms (dt.)	79,95	79,95
Lost Eden	99,95 *	
Lothar Matthäus Super Soccer		69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic the Gathering	**99,95 ***	
Master of Magic	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95 *	89,95 *
Metal Marines		69,95 *
Micro Machines		69,95
MS-Golf		119,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis	**99,95 ***	
Novastorm	89,95	
Oldtimer (dt.)	89,95	89,95
Outpost (dt.)	89,95	89,95
Panzer General	89,95 *	89,95 *
Peter Gabriel – Xplora	ab 99,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Dreams Deluxe	79,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pizza Connection		89,95
Powerslide	79,95 *	79,95 *
Quarantine (dt.)	79,95	79,95
Ran Trainer (dt.)	99,95	89,95
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Renegade	**89,95 ***	
Retribution	79,95	
Rise of the Robots (dt.)	99,95	89,95
Royal Flush Pinball	79,95 *	79,95 *
Sam & Max (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 Data Disk		39,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2		89,95 *
Sim Tower		89,95 *
Space Simulator (engl.)		99,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95	79,95
Star Crusader (dt.)	79,95	79,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)		99,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Stereoworld	**69,95 ***	**69,95 ***
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Sternenschweif Speech Pack (dt.)		39,95

PC-Spiele	CD	Disk
Strike Com. & Privateer	komplett 99,95	
S.U.B.		79,95 *
Superkarts	**99,95 ***	
Syndicate	99,95	89,95
Syndicate Data Disk		39,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Ticonderoga	**99,95 ***	
Tie Fighter (dt.)	i.V.	99,95
Tie Fighter Mission Disk		39,95 *
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
U.F.O. & Master of Orion	komplett 79,95	
Ultima 8 – Pagan (dt.)	119,95	89,95
Ultima 8 Speech Pack		39,95
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter	99,95	
Virtuoso	79,95	79,95
Voyeur	89,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	**109,95**	
Wing Commander Armada	89,95	69,95
Wings of Glory	79,95 *	89,95 *
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95 *	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	**69,95**	**79,95**
Zonked		49,95 *

PC-Disk Preishits

Bane of the Cosmic Forge (dt.)	19,95
Chaos Engine	**29,95**
Curse of Enchantia	19,95
Dogfight	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Elite 2	39,95
Even more Incredible Machine (dt.)	**19,95**
Formula 1 Grand Prix	39,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	39,95
Inca 1	39,95
Indiana Jones Adventure 3 + 4 (dt.)	je 39,95
Ishar 1 (dt.)	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95
Heimdall 2	**29,95**
Lemmings 2	19,95
Lothar Matthäus	**29,95**
Mad TV (dt.)	39,95
Might & Magic 5	39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
North & South	29,95
Paperboy 2	19,95
Pirates Gold	39,95
Railway Challenge	**29,95**
Space Quest 4 (engl.)	19,95
Super VGA Harrier	19,95
Titus the Fox	19,95
Transarctica	19,95
Ultima 7	39,95
Universe	**29,95**
World Cup USA '94	29,95
Zyconix (Tetris-Variante, dt.)	9,95

CD-ROM Preishits

7th Guest		39,95
Der Planer	**SONDERPOSTEN**	**29,95**
Dogfight		39,95
Dune 2 (dt.)		39,95
Elite 2		39,95
Formula 1 Grand Prix		39,95
Great Courts 2		**29,95**
Gunship 2000		39,95
Hanniball & 200 Spiele		29,95
Ishar 1		19,95
Journeyman Project		39,95
Larry 5 & Perfect General	kompl.	39,95
Lemmings 1+2	kompl.	29,95
M 1 Tank Platoon		29,95
Microcosm		29,95
Mega-Lo-Mania		**29,95**
Megarace		49,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je	39,95
Pirates Gold		39,95
Rebel Assault (e.dA.)	**SONDERPOSTEN**	**49,95**
Red Baron & Railroad Tycoon	kompl.	39,95
Silent Service 2 & Red Storm Ris.	kompl.	39,95
Star Control 1 + 2	kompl.	29,95
Summer + Winter Challenge	kompl.	29,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries		39,95
Transarctica		**19,95**
Universe		29,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	299,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**159,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95

Disketten

3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**249,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan	ab 69,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

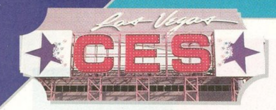
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)



BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28



Halb Lemmings, halb Populous, aber ganz glatzköpfig sind die »Baldies«, die von Gametek für DOS und Windows entwickelt werden





In »Red Ghost« bestimmen Sie selbst, ob Sie Actionsequenzen (wie im Bild) oder lieber Strategieszenen spielen

für Original-Zeitungsberichte und Tagebucheinträge. Über ein Modem können auch zwei Spieler gegeneinander antreten.

Das Entwickerteam von Maelstrom, welches Domark gerade auf »Lords of Midnight« warten läßt, bastelt für Empire an **Red Ghost**. Der Spieler muß mit einer internationalen Spezialeinheit die kommunistische Terroristengruppe »Red Ghost« stoppen, welche seit 75 Jahren westliche Regierungen und Militärs unterwandert und jetzt die Herrschaft übernehmen will. Red Ghost läßt sich wie viele Maelstrom-Vorgänger sowohl auf einer Action- wie auch auf einer Strategie-Ebene spielen. Im Actionteil steuern Sie Boote, Panzer, Hubschrauber und einzelne Truppenmitglieder. Im Strategieteil versuchen Sie, gegnerische Stellungen von Nachschub und Kommunikation abzuschneiden, Radarsysteme zu überlisten und Red Ghost zu eliminieren, ohne daß die Bevölkerung merkt, daß es diesen Verein jemals gegeben hat. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist Mai.

Eine erweiterte Version von »Empire Soccer« wird mit einem kanadischen CD-ROM über die Weltmeisterschaft zu **World Soccer** kombiniert. Das ROM enthält dann neben dem Spiel hunderte von Fotos und Dutzende von Videos aus WM-Spielen sowie ein dickes Tabellen- und Statistikwerk.



Laßt Fäuste sprechen: »Super Street Fighter II Turbo« kommt demnächst für PCs

▲ Gametek

Entweder werden Sie bei dieser Meldung jubeln oder gähnen: Gametek hat sich die Rechte an der PC-Umsetzung des Prügelspiel-Automaten **Super Street Fighter II Turbo** gesichert, welche im April auf CD-ROM erscheinen soll. Wirklich alle Features des Automaten sowie neue Einstellungen wie etwa drei verschiedene Spielgeschwindigkeiten wollen die Programmierer in den PC quetschen. Außerdem werden die ersten 6-Knopf-Joypads für PCs unterstützt; Gametek denkt noch darüber nach, jeder Spielepackung ein solches Gamepad beizupacken.

Als kuriose Mischung aus »Lemmings«, »Cannon Fodder« und »Populous« präsentieren sich die **Baldies** (Glatzköpfe). Vier verschiedene Baldie-Völker kämpfen um die Vorherrschaft auf einem Planeten; als göttliches Wesen steuern Sie einzelne Baldies, legen Fallen oder lösen Naturkatastrophen aus.

Ein CD-ROM-Golfspiel mit Videokommentaren bekannter Golfer wird mit **Fairway to Heaven** präsentiert. Die 18 Löcher wurden aus verschiedenen Golfkursen zusammengestellt; das Programm selbst legt weniger auf Realismus als auf schnelles Spielgefühl Wert. Außerdem wird bei Gametek am Prügelspiel **Brutal** gearbeitet, das aber weniger herb ist, als der Name sagt: Vielmehr treten hier Kuscheltiere bei überspitzter Comic-Grafik an.

Noch mehr Prügelei bei Gametek: Bei »Brutal« kämpfen aber nur Zeichentrick-Tiere gegeneinander

▲ GT Interactive

Der offizielle Distributor der id-Software-Produkte in den USA (Doom, Heretic) überraschte lediglich mit einem **Doom II Screen Saver**. Vier Module, angefangen bei einer Slideshow bis hin zu einer interaktiven »Shooting Gallery« sollen den Windows-PC etwas lebhafter machen. Das Ganze wird kompati-

HARDWARE-TRENDS 1995

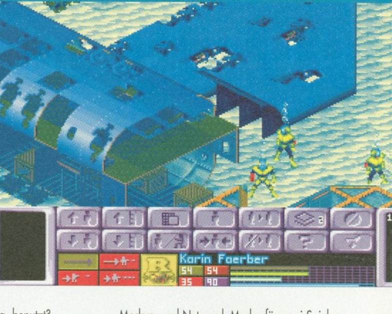
Wie nicht anders zu erwarten, hat sich die Hardwareschraube in der Spielebranche weitergedreht. Die Mindest-Hardwareanforderungen für die Top-Titel 1995 sehen wie folgt aus: 486DX2 (50 oder 66 MHz), CD-ROM-Laufwerk (möglichst Doublespeed), 8 MByte RAM, SVGA-Karte (voll VESA-kompatibel) mit Vesa-Local-Bus oder PCI 2.0.

Für das volle Spielvergnügen wird immer häufiger ein Pentium mit 90 MHz oder zumindest ein 486 DX4 nötig sein. Ansonsten reagieren die Softwarefirmen sehr verhalten auf neue Technologien: MPEG-Spiele waren in Las Vegas ebensowenig ein Thema wie die Anpassung an einen der 3D-Hardware-Standards. Auch der befürchtete Schwung zum Windows-Spiel dank »Windows '95« bleibt aus, was Microsoft dazu veranlaßt, immer mehr Entwickler-Tools quasi zu verschenken und die DOS-Kompatibilität von Win95 weiter zu erhöhen, bis es wahrscheinlich im August erscheint.

OS/2 ist unter Spiele-Entwicklern ebenfalls nur Randthema. Einige lassen sich zwar jetzt auf Kompatibilitäts-Tests ein (beispielsweise Origin), aber gerade die Hersteller von Windows-basierter Software lehnen jeden OS/2-Test ab – zu instabil sei die Windows-Emulation, als daß die neuen Technologien wie »WinG« und »DCI « mit direktem Hardwarezugriff auch wirklich unter Win-OS/2 funktionieren würden. Insbesondere eine OS/2-konforme Soundkarten-Programmierung ist bei manchen Spielen, die den Soundblaster bis aufs letzte ausreizen wollen, nicht möglich.

Wer Besitzer einer exotischen Soundkarte wie der »AWE32« oder einer »Gravis Ultrasound« ist, kann in Zukunft immer mehr Spiele mit seiner Karte spielen. SOS (Sound Operating System) der Firma HMI setzt sich als Standard unter Spieleentwicklern durch; HMI arbeitet unter Hochdruck an Treibern auch für nicht standardkompatible Karten. Leider lassen sich alte Spiele nicht mit neuen Treibern updaten. Wer mit eigenen Systemen arbeitet, beschränkt sich auch in Zukunft weiter auf die Kernkarten Soundblaster, Soundblaster Pro und General Midi. Wenn Sie wirklich alle Spiele mit vollem Sound-Support genießen wollen, kommen Sie also um entsprechend Hardware-kompatible Karten nicht herum. Vom vollmundig versprochenen VESA-Standard für Soundkarten existieren weiterhin nur Lippenbekenntnisse.





Die Fortsetzung zu »UFO« heißt »Terror from the Deep« – diesmal kommen die bösen Invasoren aus den Tiefen der Ozeane

bel zu After Dark 3.0 sein.

Zwei neue CD-ROM-Spiele wurden angekündigt, aber nicht gezeigt. **Ice & Fire** ist ein 3D-Puzzlespiel aus der russischen Software-Schmiede, die auch Tetris erdachte (aber ohne Alexey Patjinov). White Wolfe, die Programmierer von »Empire Deluxe«, versuchen sich an **Vampire – The Masquerade**, einem Rollenspiel im Vampir-Milleu. Beide Titel sind nicht vor Herbst zu erwarten.

▲ GTE Entertainment

Das 3D-Prügelspiel von Argonaut hat endlich einen Namen: **FX Fighter** soll das erste Programm werden, welches den BRender-Standard unterstützt und auf (noch nicht erhältlichen) 3D-Grafikkarten schneller und detaillierter als auf dem teuersten Pentium läuft. Mit einer normalen VGA-Karte läßt sich FX Fighter allerdings auch spielen. In den Läden soll es im Frühsommer stehen.

Erst im Winter ist die Umsetzung des Comics **Tank Girl** zu erwarten, welcher gerade mit Malcom McDowell in der Rolle des Bösewichts verfilmt wird. Direkt nach den Dreharbeiten für den Film wurden Aufnahmen zum Spiel gemacht. Worum es bei Tank Girl geht? Um eine Mad-Max-ähnliche Welt, in der die Heldin einen eigenen Panzer fährt – ein Tank Girl eben.

▲ Interactive Magic

Als »Wild Bill« Stealey bei Microprose ausschied, durfte er 18 Monate lang keine Softwarefirma anrühren. Pünktlich zum 1. Januar ist Bill mit seiner neuen Firma »Interactive Magic« wieder da – aber für Europäer hat er wenig Produkte zu bieten. Der Grund: Interactive Magic kauft europäische Spiele ein, um sie auf dem US-Markt zu vertreiben. Den Anfang macht **Exploration**, welches wir als »Christoph Kolumbus« von Software 2000 kennen. Auch bei **Apache – Gunship** handelt es sich um keine neue Flugsimulation, sondern um »Apache«, welches gerade von Digital Integration in England entwickelt wird.

Ob es wirklich Zufall ist, daß der Ex-Microprose-Boß gerade einen Gunship- und einen Colonization-Clone als Starthilfe für die neue Firma benutzt?

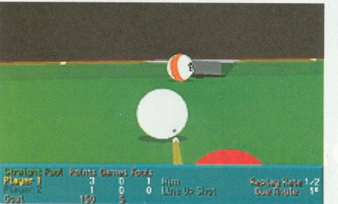
▲ Interplay

Mit Infos zu neuen Produkten war man bei Interplay etwas vorsichtiger; schließlich hat man noch die Leichen »Stonekeep« und »Dungeon Master II« im Keller. Dementsprechend gab es nichts von **Spellfire** zu sehen, der ersten AD&D-Lizenz, die TSR an Interplay vergeben hat. Spellfire ist ein Karten-Rollenspiel, das TSR als Antwort auf »Magic: The Gathering« (siehe Microprose) entwickelt hat; Interplay versucht sich an einer Computer-Umsetzung.

In fast jedem Multimedia-Produkt scheint Tim Curry seine Hand zu haben; kaum hat er seine Sprecherrolle als Kilrathi in Wing Commander 3 beendet, taucht er in **Frankenstein: Through the Eyes of the Monster** als Doc Frankenstein persönlich auf. Der Spieler schlüpft in die Rolle des mißverstandenen Monsters, das nur etwas Frieden sucht und dabei von den Menschen verkannt und von seinem Schöpfer mißhandelt wird. Viele Videosequenzen aber auch klassische Adventure-Elemente versprechen ein ungewöhnliches Spiel.

Nach mehreren Battlechess-Varianten wird man bei Interplay ernsthafter: **U.S.C.F. Chess** verzichtet auf die wilden grafischen Mätzchen und behauptet von sich, das spielstärkste Programm für Heimcomputer zu sein. Der Schwerpunkt liegt im Wesentlichen in ausführlichen Schach-Tutorials, die nicht einfach nur die Regeln erklären, sondern auch erfahrenen Spielern noch etwas beibringen sollen.

Virtual Pool ist eine Billard-Simulation, die schon auf den ersten Blick ausgefeilter aussieht als »Archer McLeans Pool«. Sie legen nicht Kraft und Winkel fest und sehen dann zu, wie der Stoß vom Programm ausgeführt wird. Vielmehr wird mit der Maus direkt die Stoßbewegung simuliert. Neben fließender 3D-Grafik gibt es auch einen Modem- und Netzwerk-Modus für zwei Spieler.



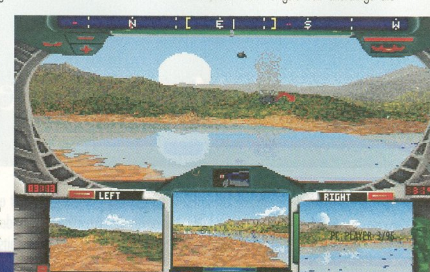
»Virtual Pool« von Interplay wird auch Turniere per Netzwerk unterstützen

Das Castles-Team arbeitet an **Conquest of the New World**, einer intelligenten Mischung aus Risiko, Colonization und eingestreuten (abschaltbaren) Actionsequenzen. Neben dem fast schon obligatorischen Vier-Spieler-Netzwerk-Modus wird es auch einen E-Mail-Modus für Fern-Partien geben, bei denen man täglich (oder weniger häufig) einen Zug macht. Auch für die Golfer wird bei Interplay gesorgt: **The Skins Game at Bighorn** wurde komplett auf einem echten Golfplatz gefilmt und wird mit 3D-Grafiken angereichert. Multimedia-Elemente wie ein leicht verrückter Caddie, der nicht immer richtige Tips gibt, sorgen für Auflockerung.

Weiterhin hat sich Interplay zwei Filmlizenzen geschnappt: Die Geisterkomödie **Casper** soll schon im Sommer gespielt werden. Im Winter '95 folgt **Waterworld**, die Umsetzung des neuen Science-fiction-Streifens mit Kevin Costner, der angeblich schon mehr als 100 Millionen Dollar gekostet hat (...und immer noch nicht fertig ist).

▲ Looking Glass

Das Team, das für Origin »System Shock« produzierte, bastelt jetzt an einem Strategie-Action-Spiel namens **Terra Nova**. Es geht darum, auf vier besiedelten Planeten des Alpha Centauri Systems die Unabhängigkeit gegen einfallende Truppen der Erde zu verteidigen. Gepanzerte Raumanzüge machen aus Ihren Truppen High-Tech-Kampfmaschinen. Terra Nova verwendet eine mit Fraktalen angereicherte 3D-Grafik, welche die Bodenkämpfe sehr realistisch darstellt. Laut Aussagen der Programmierer ist der technisch schwierigste Teil allerdings die



Verteidigen Sie »Terra Nova« gegen Invasoren von der alten Erde. Das System-Shock-Team macht's möglich.



künstliche Intelligenz, mit der Ihre Truppen sich den Gegnern entgegenstellen. Mit SVGA-Grafik, eingestreuten Filmsequenzen und einem Roman, der zeitgleich mit dem Spiel veröffentlich werden soll, haben sich die Programmierer das Ziel gesetzt, System Shock zu übertreffen.

▲ LucasArts

Während man am Stand von LucasArts sämtliche Kaufgerüchte heftigst dementierte und Witze über Terminverspätungen bei »The Dig« riß (um weitere sechs Monate verschoben – siehe auch »Finale«), zeigte man neue Szenen aus »Full Throttle«. Das Programm wird in Deutschland unter dem Namen **Vollgas** erscheinen und bekommt neben den Adventure-Szenen auch eine Reihe Action-Sequenzen vom Rebel-Assault-Team verpaßt. Außerdem konnte man Mark »Skywalker« Hamill zu einer Rückkehr zu LucasArts bewegen; er wird in der US-Version von Full Throttle die Rolle des Bösewichts sprechen. Der ungewöhnliche Genremix soll nun im April erscheinen.
Die Euphorie über ein neues Indiana-Jones-Adventure war nur kurz: **Indiana Jones and his Desktop Adventures** ist kein Abenteuer im üblichen LucasArts-Stil, sondern eher als Mittagspausenfüller für Windows gedacht. Sie steuern Indy wie in einem Videospiel von Kästchen zu Kästchen, suchen nach Schätzen und peitschen nach Schlangen. Weniger als eine Stunde soll es dauern, bis ein Adventure gelöst wurde – allerdings werden diese von einem Zufallsgenerator immer neu zusammengestellt. Eine intelligente Logik sorgt dafür, daß sich zehn Spiele

Microproses erstes Online-Multiplayer-Spiel heißt »Cyberstrike«. Ein europäischer Partner wird zur Zeit gesucht.

lang keinerlei Elemente wiederholen; erst im elften Spiel sind wieder Puzzles erlaubt, die teilweise Gegenstände und Personen aus dem ersten Spiel rekrutieren.

▲ Maxis

Wenig neues bei Maxis: Aus »Sim-Rainforest« wurde jetzt **SimIsle: Missions in the Rainforest**. Außerdem hat man eine US-CD-ROM-Version von »SimCity 2000« angekündigt, die gegenüber der in Deutschland ausgelieferten Version noch das »Urban Renewal Kit« enthält, mit dem Sie die Grafiken im Spiel manipulieren und Städte nach Belieben editieren können.

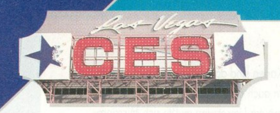
▲ Microprose

Die Simulationsveteranen stellten gemeinsam mit Spectrum Holobyte aus und zeigten neben diversen aufgepeppten »Gold«-Versionen älterer Simulationen eine erste Demo von **»Multiplayer Civilization«**, welches das Team um Sid Meier gerade entwickelt. Dies erweist sich als komplizierter, als erwartet, da Sid die interne Logik komplett umkrempeln mußte. Um zu verhindern, daß drei Spieler auf den Zug des vierten warten, wurde das Programm so gestaltet , daß alle Spieler ihre Züge gleichzeitig eingeben. Dies machte unter anderem eine totale Neuprogrammierung der Computergegner notwendig. Äußerlich werden diese Änderungen nicht zu sehen sein – Sid verspricht, daß bis auf wenige Details das Spiel als solches beim Alten bleibt.
Als richtig dicken Fisch hat sich Microprose die Lizenz zu **»Magic: The Gathering«** ins Netz geholt. Bei MTG handelt es sich um ein Kartenspiel, das in den USA alle Verkaufsrekorde bricht. Der Grund: Die Karten sind Sammlerobjekte, weil bestimmte, spielerisch wertvolle Karten nur per Zufall in die »Decks« eingeschleust werden. Wenn zwei MTG-Spieler aufeinander treffen, wissen sie also nicht, welche Karten der Gegner hat. MTG-Karten sind dadurch nicht nur zum Spielen, sondern auch als Tauschobjekt sehr begehrt. Für die Computer-Umsetzung mußte sich Microprose Wege einfallen lassen, diese Elemente des Spiels beizubehalten. So wird die MTG-CD-ROM zirka 1000 Kartenmotive enthalten; dies entspricht dem kompletten MTG-Set sowie den ersten vier Erweiterungssets. Allerdings haben Sie keineswegs Zugriff auf alle Karten, sondern müssen sich diese erst verdienen. Ein kompletter Online-Modus erlaubt das Spiel gegen andere Menschen und auch das Tauschen von Karten; Codesequenzen auf Ihrer Festplatte halten fest, welche Karten Sie schon besitzen. Um die Zeichnungen der Karten möglichst gut wiederzugeben, ist die Computerversion nur unter Super VGA spielbar. Wer nicht online mitmachen will, kann in MTG gegen einen Computergegner antreten oder ein simuliertes Turnier ausprobieren.
Außerdem angekündigt: Eine Fortsetzung zum Strategie-Hit »UFO« unter dem Namen **Terror from The Deep**. Diesmal kommen die Aliens nicht aus dem All, sondern aus dem Ozean, wo sie im Tiefschlaf gewartet haben, bis die Invasion der Erde sich richtig lohnt. Als neues Strategiespiel erwartet uns **Navy Strike**, bei dem man Truppen aus NATO und dem früheren Warschauer Pakt gemeinsam gegen böse Buben im nahen Osten einsetzt. Dabei soll sogar chemische Kriegsführung durch den Irak simuliert werden. An den Erfolg von Colonization will **Machiavelli – The Prince** anknüpfen, bei dem Sie die Erde des 14. Jahrhunderts erobern wollen. In den USA schon erschienen ist **Cyberstrike**, ein reines Online-Action-Spiel für daß Sie sich in das Mailbox-System »Genie« einwählen müssen. Microprose sucht gera-

Microprose hat sich die Rechte am Kartenspiel »Magic: The Gathering« gesichert und will sogar das Element des Kartentauschens und -verkaufens im Netzwerk-Modus realisieren.



Indy peitscht jetzt Windows ein: »Indiana Jones Greatest Desktop Adventures«.



de nach europäischen Partnern, um den Roboter-Kampf auch in Deutschland anbieten zu können.

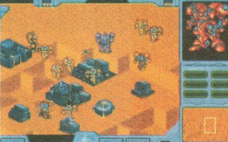
▲ Microsoft

Neben der Vorstellung der putzigen Heimsoftware **BOB** (lesen Sie dazu den zweiten Teil des Messeberichts in der nächsten Ausgabe) präsentierte Microsoft eine Reihe neuer Produkte aus dem Spielebereich. Zuerst einmal wird der **Flight Simulator** upgedated. Die neue Version mit der Nummer »5.1« soll schneller werden und neue Grafiken enthalten, ein verbessertes aerodynamisches Modell bieten und auch auf CD-ROM erscheinen. Die CD-Version wird mit mehr Flughäfen und Scenery-Daten aufgepeppt. Der Streik der amerikanischen Profi-Baseballer hält an, doch Microsoft bastelt an einer eigenen **Baseball**-Simulation, die unter Windows laufen wird. Besonderen Wert hat man auf absolut realistischen Sound mit famosen Stereo-Effekten gelegt. Das Entwicklerteam hatte vorher für SSI die Tony LaRussa-Titel programmiert.

Für Spieleentwickler zeigte Microsoft diverse Technologien, welche die Programmierung wesentlich vereinfachen. »WinToon« ist eine Erweiterung von »Video für Windows« für Zeichentrick-Figuren. »Surround Video« sorgt für 360-Grad-Scroll-Effekte, mit denen beispielsweise ein Haus wie in »7th Guest« kinderleicht zu programmieren ist. Die »3D Object Library« enthält tausende von 3D-Objekten, die in Computerspielen eingesetzt werden können. »7UP« ist eine »Sprite«-Engine, die für flottes Scrolling und Arcade-Action-Spiele sorgen soll; »Merlin« hingegen die Microsoft-Version der 3D-Grafik aus »Doom«. Das interessanteste Tool ist aber »PlayerNet«, eine Entwicklungsumgebung für Multiplayer-Spiele, die per Modem, Mailbox, Internet oder Netzwerk miteinander gespielt werden können. Die meisten dieser Tools sollen demnächst lizenzfrei an Entwickler gegeben werden, um Spiele für »Windows '95« zu programmieren. Gleichzeitig kündigte Microsoft drei noch unbenannte Spiele für Ende 1995 an: Flugzeughersteller McDonnel Douglas arbeitet mit Microsoft-Entwicklern an einer 3D-Action-Simulation. Larry »X-Wing« Holland schreibt sein nächstes Spiel nicht für LucasArts, sondern für Microsoft und Argonaut (»Creature Shock«) entwickelt ein 3D-Adventure. Da meinte selbst der Geschäftsführer einer großen Spielefirma zu uns: »(Bill) Gates macht wirklich ernst. Das wird einigen Spiele-Publishern weh tun.«

▲ New World Computing

Wie berühmt ist Joe Piscopo? Den Komiker, der in den Achtzigern mal bei »Saturday Night Live« mitspielte, kennt hierzulande kaum jemand, genauso wie Seifenopern-Star Morgan Fairchild. Lediglich Jonathan »Riker« Frakes kann man dank »Star Trek: The Next Generation« identifizieren. Trotzdem nennt sich New Worlds Pokerspiel, bei dem die drei mitmischen, **Multimedia Celebrity Poker** (»Celebrity« = Berümtheit). Die Pressemitteilung verspricht hunderte von Videosequenzen und intelligente Computergegner. Eine Mischung aus Zeichentrick und Computergrafik ist das Action-Adventure **Wetlands**. Spielerisch erinnert es an »Dragon's Lair«, scheint aber wesentlich komplexer und interaktiver zu sein. Strategie-Freunde dürfen sich auf **Mechlords** freuen. Das Spiel mit den großen Kampfrobotern wird vom selben Team entwickelt, das »Master of Orion« und »Master of Magic« schrieb. Mechlords verwendet eine Schräg-oben-3D-Perspektive und soll auch einen Multiplayer-Modus bieten.



Das Team von »Master of Magic« ist zu New World übergelaufen und produziert dort das Roboter-Strategiespiel »Mechlords«



»Wetlands« versucht, 3D-Computer-Grafiken und Zeichentrick-Animationen zu verbinden

▲ Origin

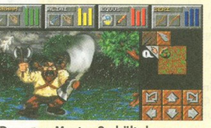
Keine neuen Produkte gab's bei Origin zu sehen; Wunderkind Chris Roberts erzählte aber auf einer Party erste Details seines neuen Projekts. Als nächstes will er einen richtigen Kinofilm drehen, bei dem das Spiel quasi als »Abfallprodukt« zeitgleich fertiggestellt wird. Das Thema kommt aus dem Fantasy-Bereich und der preisgekrönte Autor Michael Moorcock wird beim Drehbuch mitarbeiten. Kam Chris bei Wing Commander 3 noch mit 4 Millionen Dollar aus, soll sein neuer Streich die 20-Millionen-Dollar-Grenze überschreiten. Vor 1996 ist aber weder mit dem Film, noch mit dem Spiel zu rechnen.

Gerüchte über eine MPEG-Version von Wing Com-

WER ZU SPÄT KOMMT...

Manche Spiele begleiten den Redakteur von Messe zu Messe; mal wird der Programmierer nicht fertig, mal will der Vertrieb noch ein paar neue Features, mal hat man auf der Messe nur einen Screenshot angekündigt und noch nicht mit dem Programmieren angefangen. Damit Sie auf dem Laufenden bleiben, was denn aus so manchem heiß ersehnten Titel geworden ist, haben wir die ewigen Verspäter mit den aktuellen Terminangaben von der CES aufgenommen.

Bitte beachten Sie: Die Termine stammen von den Softwarefirmen und werden ohne Gewähr an Sie weitergegeben; weitere Verspätungen sind nicht auszuschließen. Die massive Ansammlung von Daten im März kommt nicht von ungefähr: Bei den meisten Spielefirmen endet das Geschäftsjahr am 31. März, so daß in diesem Monat ausgeliefert werden muß, soll das Geld noch in die Jahresbilanz 1994 einfließen.



»Dungeon Master 2« hält den aktuellen Weltrekord für verspätete Programme

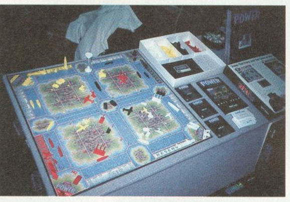
TITEL	HERSTELLER	GEPLANTER TERMIN
Across the Rhine	Microprose	Februar
Bioforge	Origin	März
Buried in Time	Sanctuary Woods	April
Brett Hull Hockey	Accolade	März
Command & Conquer	Virgin/Westwood	März
Dark Forces	LucasArts	Februar
Dark Seed II	Cyberdreams	Herbst
Dungeon Master 2: Skullkeep	Interplay	März
Flight Unlimited	Looking Glass	März
Full Throttle (Vollgas)	LucasArts	April
Hunters of Ralk	Cyberdreams	Herbst
I have no mouth...	Cyberdreams	Spätsommer
Iron Assault	Virgin	März
Jack Nicklaus Golf Windows	Accolade	Sommer
Kingdom: Far Reaches	Interplay	März
Lands of Lore 2	Virgin/Westwood	Herbst
Live Action Football	Accolade	März
Lords of Midnight: Citadel	Domark	April
Lost Eden	Virgin	März
Mechwarrior 2: The Clans	Activision	Juni
Phantasmagoria	Sierra	Juni
SimAnt (CD-ROM)	Interplay	März
SimEarth (CD-ROM)	Interplay	März
SimTower	Maxis	Sommer
SimTown	Maxis	Herbst
Star Trek: The Next Generation	Spectrum Holobyte	März
Stonekeep	Interplay	März
The 11th Hour	Virgin	März
The Dig	LucasArts	Herbst
Zombie Dinos	Interplay	März



mander 3 dementierte Chris – sie sei zwar technisch möglich, aber zur Zeit nicht auf dem Plan. Allerdings würden Gespräche mit einem MPEG-Karten-Hersteller geführt, der die Kosten übernehmen will.

▲ Power Games International

Was macht denn das Brettspiel hier am Stand? **Power** ist eigentlich ein Gesellschafts-Strategiespiel, das schon 1979 das erste Mal erschien. Es hat in den USA diverse Preise gewonnen und wird hauptsächlich deswegen gelobt, weil es ohne Würfel und Zufallselemente auskommt, die Spannung aber trotzdem anhält. Damit alles unter Kontrolle der Spieldesigner bleibt, hat man sich selbst um eine Umsetzung auf Windows bemüht und bringt jetzt Power auch als Computerspiel heraus. Besonders preisgünstig ist ein Bundle: Brettspiel und Programm erhält man für den selben Preis, den normalerweise ein Strategie-Computerspiel alleine kostet. Die PC-Version kann alleine, aber auch per Modem oder Netzwerk gegeneinander gespielt werden. Ein deutscher Vertrieb für das innovative Bundle wird noch gesucht.

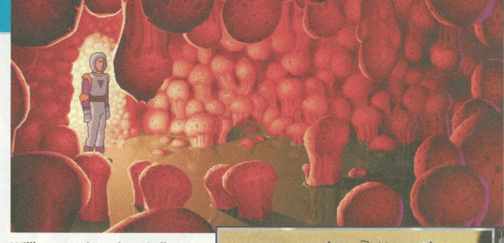


Das Brettspiel »Power« wird zusammen mit der Computer-Umsetzung für Windows ausgeliefert

▲ Sanctuary Woods

Wie man den Multimedia-PC für Gesellschaftsspiele nutzen kann, zeigt Sanctuary Woods mit **Radio-Active**, einem Trivia-Quiz, das wie eine Fernsehshow aufgebaut ist. Die Fragen drehen sich rund um die Ausschnitte aus über 200 Songs von den 60ern bis in die 80er Jahre. Das spaßige CD-ROM besticht durch professionelle Präsentation und einfache Benutzerführung.

Wesentlich mystischer geht es bei **The Riddle of Master Lu** zu. Dieses Grafikadventure basiert auf dem Kuriositätenmuseum »Ripley's believe it or not!«, welches man in USA in diversen Städten besuchen kann und das so obskure Ausstellungsstücke wie einen Chinesen mit zwei Pupillen und Foltergeräte der Inquisition zeigt. Das Adventure versetzt den Spieler ins Jahre 1936 und in die Rolle des Museumsgründers Robert Ripley, der auf ein mysteriöses Geheimnis stößt, welches das Kräfteverhältnis im bevorstehenden Zweiten Weltkrieg sehr unangenehm verlagern könnte. Im April sollen wir in die Fußstapfen von Ripley treten können.



Willkommen in meiner Gallenblase! Roger Wilco läuft in »Space Quest 6: Innard Space« durch unappetitliche Innereien.

▲ SCI

Die Rasenmähermann-Firma bringt uns (passend zum zweiten Film, der gerade gedreht wird) ein drittes Spiel: **Lawnmower Man 2: Jobe's War** soll keine Ansammlung von Filmszenen mehr werden, sondern ein richtiges Actionspiel mit 3D-Grafik und bis zu vier Mitstreitern im Netzwerk. Ähnliches sagt man auch von **Hard Corps**, einem Roboter-Arena-Kampfspiel, das wahrscheinlich noch umbenannt werden muß, da Videospiele-Hersteller Konami sich einen ähnlichen Namen hat schützen lassen.

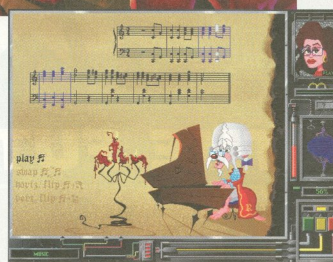
Ein Action-Adventure soll **Gender Wars** werden, bei dem Männer gegen Frauen kämpfen. Das Adventure kann wahlweise von der weiblichen oder von der männlichen Seite aus gespielt werden. Da alle drei Titel sehr Science-fiction-orientiert sind, werden sie unter dem neuen Label »SCI-FI« erscheinen. Aber auch für die Fantasy-Freunde wird gesorgt: **Kingdom o'Magic** soll ein »Comedy-Adventure« werden, für das gerade ein britischer Komiker unter Vertrag genommen wird, dessen Namen man uns aber noch nicht nennen wollte. Alle vier Titel sollen kurz vor Weihnachten erscheinen; auf der Messe war bis auf einige Intro-Grafiken allerdings noch nichts zu sehen.

▲ Sierra

Das kommt davon, wenn man mit Schauspielern arbeitet: Sierra möchte sein Horror-Spiel **Phantasmagoria** um ein paar Szenen erweitern, bevor es auf den Markt kommt. Doch leider dreht die Darstellerin der Hauptrolle zur Zeit einen TV-Film, so daß die Studios bei Sierra einige Wochen leer stehen. Neuer Termin: Juni. Dem Verspätungshorror setzt Sierra aber noch einen oben drauf: Zur Zeit rechnet man damit, daß Phantasmagoria sechs CD-ROMs füllen wird...

Schneller als erwartet nähert sich hingegen Roger Wilco seinem sechsten Abenteuer: **Space Quest 6: Innard Space** schickt die intergalaktische Fachputzkraft in die Innereien seines Crewmitglieds Stellar Santiago; dazu wird er selbstverständlich auf mikroskopische Größe verkleinert. Ursprünglich sollte das Spiel »Where in Crewman Santiago is Roger Wilco?« heißen, doch die Anwälte von Broderbund durchschauten die »Carmen Sandiego«-Anspielung und drohten mit einem Prozeß. Wie schon »Kings Quest 7« wird auch »Space Quest 6« ein reines Windows-Programm auf CD-ROM mit Super-VGA-Grafik.

Die Denkspiel-Abenteuer des Dr. Brain werden in **The Lost Mind of Dr. Brain** fortgeführt. Bei einem Experiment verliert der gute Doc sein Gehirn, welches Sie in neun Sektionen wieder herstellen sollen.



Dr. Brains Gehirn ist leer – in acht Spielen müssen Ihre Kinder versuchen, sein Verständnis für Ton, Bild, Form, Farbe und Logik wieder zu füllen. So lautet die Aufgabe in »The Lost Mind of Dr. Brain«.



Für die Datendiskette zu »EarthSiege« wurde die 3D-Grafik nochmal verbessert

Optimale Bildbearbeitung

COREL PHOTO-PAINT™ 5 plus!

Das starke Programm zur Bildbearbeitung und Bitmap-Erstellung

Corel PHOTO-PAINT 5 Plus enthält ein leistungsstarkes Farbmanagementsystem und alle Hilfsmittel zum Malen, Bearbeiten und Retuschieren von Bildern. Dynamische Spezialeffekte wie Maschen verbiegen, Wirbel, Ziehen und 3D-Perspektiven und die Fähigkeit, Fotos zu importieren oder zu scannen, machen das Erstellen Ihres eigenen Entwurfs mit Corel PHOTO-PAINT zum Kinderspiel.

Sterne per Drag & Drop aus CorelDRAW einfügen

Filter "Kräuselung" anwenden

Mit "Klonen" mehr Wolken hinzufügen

Transparenz anpassen

Objekte drehen, skalieren und mit Perspektive versehen

Filter "Wirbel"

Direkte Textbearbeitung auf dem Bildschirm

Aus anderem Foto "geklonten" Pinguin einfügen

Filter "Psychedelisch" anwenden

Effekt "Farbverlauf" an Rahmen, Effekt "Pointillismus" an den Beinen, Beine zu Weiß "verschmiert"

Mit "Freihand" oder "Pinsel"-Werkzeug Freihand-Zeichnungen hinzufügen

Schatten mit Effekten "Farbverlauf" und "Transparenz" hinzufügen

Filter "Invertieren" anwenden

Blumen "maskieren", um Farbsättigung zu ändern

Drag & Drop aus CorelDRAW

Produktivität!

- Bildteile laden und bearbeiten
- Unbegrenzte Dateigröße
- Genaues Farbkalibrierungssystem
- Corel MOSAIC
- Corel CAPTURE

Kreativität!

- Über 50 Bilderweiterungsdateien
- Präzise Photoretusche
- Erstaunliche Sondereffekte
- Erstellen eigener Paletten und Pinsel

Benutzerfreundlich!

- 1000 Photobilder
- 10.000 Clipart-Bilder
- 100 TrueType- und Type 1-Schriften
- Intuitive Benutzeroberfläche
- Umfangreiche Dokumentation







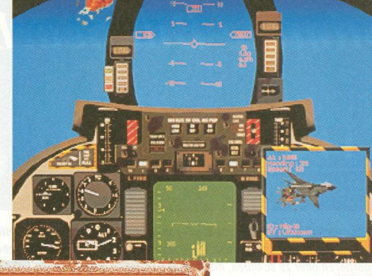


Telefon 0130-84 66 88



KUR-0078





In Super VGA können Sie nun in der Rolle von Maverick zeigen, was ein echter »Top Gun« ist

Dabei gilt es, 3D-Puzzles zu lösen, Roboter zu programmieren und durcheinandergeratene Notenblätter zu sortieren. Exzellente Grafik und Sprachausgabe runden den für Kinder gedachten Titel ab.

Nachdem Al Lowes Polit-Satire »Capitol Punishment« gestoppt wurde und nicht erscheint, versucht er sich jetzt an einer Fantasy-Parodie namens **Domain**, die wir aber nicht vor Ende des Jahres erwarten sollten. Ähnliches gilt für **Gabriel Knight II**.

Das Sierra-Unterlabel Dynamix arbeitet an Datendisketten für »Metaltech: Earthsiege« und »Aces of the Deep«. Das CD-ROM **Earn your Wings** ist ein Kursus für angehende Luftikusse, die lernen sollen, mit den Doppeldeckern des ersten Weltkriegs umzugehen. Dieses Multimedia-Programm ist um die etwas angegraute Flugsimulation »Red Baron« herum gebaut. Außerdem enthält die CD eine Video-Geschichte der Fliegerei von 1903 bis 1939. Weitere Projekte in der Dynamix-Pipeline: **Front Page Sports: Basketball**.

Alexy läßt das Denkspielen nicht: Das neueste Werk des Tetris-Erfinders nennt sich »Clockwerx«

Aktuell

▲ Sony Imagesoft

Gleichzeitig mit dem Film, der zur Zeit gedreht wird, soll **Johnny Menmonic** als PC-CD-ROM auf den Markt kommen. In dem Adventure, das auf einer Novelle von William »Neuromancer« Gibson basiert, übernimmt man die Rolle eines Datenkuriers, der in seinem Kopf geheime Akten über Landesgrenzen schmuggelt.

Den implantierten Chips droht allerdings eine Überladung, weswegen Johnny möglichst schnell die Daten downloaden sollte – nur leider wollen ihn ein paar fiese Burschen daran hindern. Angepeilter Termin ist der Frühsommer.

▲ Spectrum Holobyte

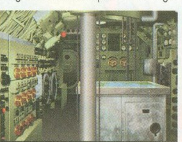
Nach Pepsi Light nun Falcon Light? Mit **Top Gun** entwickelt das Falcon-Team jedenfalls eine Action-Fliegerei, die mit den dreihundertseitigen Anleitungen der Edelsimulation nichts zu tun haben will. Basierend auf dem gleichnamigen Film darf der Spieler bei Top Gun mit wenigen Tasten und einfacher Steuerung in seinem Jet den bösen Buben hinterher hetzen. Gleichzeitig nutzen die Programmierer die Gelegenheit, ihre neue 3D-Engine vorzustellen, die insbesondere »US Navy Fighters« das Fürchten lehren könnte. Schnell und in photorealistischem Super-VGA bewegen sich die Flugzeuge über den Schirm. Das gleiche Grafiksystem soll in »Falcon 4« benutzt werden, welches für die Jahreswende 95/96 angepeilt ist. Top Gun erscheint im späten Frühjahr nur für CD-ROM; eine Fortsetzung wird Ende 1995 folgen.

Für die Freunde von Denkspielen erscheint **Clockwerx**. Dahinter steckt mal wieder Tetris-Erfinder Alexey Pajitnov, der das Spiel für Spectrum Holobyte produzierte, aber nicht programierte. In Clockwerx steuert der Spieler einen Uhrzeiger, der von Achse zu Achse springt und dabei Hindernissen ausweichen muß. Vier Schwierigkeitsgrade, über 100 Level und ein Zwei-Spieler-Modus sind in dem Windows-Programm inklusive.

▲ SSI/Mindscape

Wer den SSI-Stand suchte, wurde nur bei Mindscape fündig, da Mindscape den Rollenspielhersteller vor ein paar Monaten gekauft hat. So gab es am Mindscape-Stand auch nur SSI-Titel zu sehen, weil die Mutterfirma gar keine neuen Produkte mitgebracht hatte.

Im Februar erwartet uns ein neues Spiel aus der Ravenloft-Reihe namens **Stone Prophet**. Das Dreamforge-Team hat gegenüber Ravenloft und Menzoberranzan nur leichte Veränderungen gemacht und beschränkt sich in den Erweiterungen im Wesentlichen auf das Ausnutzen des CD-ROM-Platzes für Zwischenszenen, denn eine Disketten-Version wird es nicht mehr geben. Ins kalte Wasser der vierziger Jahre führt Sie **Silent Hunter**, welches nicht nur vom Namen her der U-Boot-Simulation »Silent Service« sehr ähnlich sieht. Auch hier steuern Sie ein amerikanisches »Submarine« durch den Südpazifik – voraussichtlich ab April und ausschließlich auf CD-ROM. Den dritten neuen Titel werden Sie ebenfalls auf keiner Diskette mehr finden: **Thunderscape** ist das erste Produkt aus der »Worlds of Aden«-Reihe, einem neuen Rollenspiel-System, das die AD&D-Produkte bei SSI ablösen soll. Dabei will man neue Wege gehen und so frischen Wind in das Rollenspiel-Genre bringen. So wird in der ersten Ankündigung des Produkts davon gesprochen, daß der Spieler von bis zu 8 NPCs begleitet wird. Thunderscape soll frühestens Mai erscheinen.



Mit »Silent Hunter« begibt sich SSI in schon von anderen befahrene U-Boot-Gewässer



Nochmal Ravenloft: Das zweite Spiel namens »Stone Prophet« bietet Verbesserungen im Detail

▲ SubLogic

Ein neuer Anfang: Nachdem Bruce »Flight Simula-



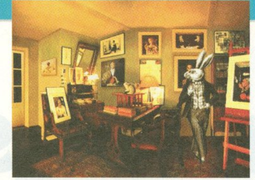
Die Top-Gun-Filmumsetzung bietet photorealistische Außenansichten der Flugzeuge



tor« Artwick die Firma SubLogic verließ und dieser durch Microsoft die Verwendung der alten Sourcecodes verbieten ließ, mußte SubLogic bei Null beginnen. Das erste Produkt ist nach knapp fünf Jahren endlich fertiggestellt und nennt sich **Flight Light**. Dabei handelt es sich um einen einfachen Flugsimulator, der besonders leicht zu fliegen sein soll. Mit einem Preis von knapp 70 Mark könnte sich die Simulation das Herz des Massenmarkts erobern. Nach oben abgerundet wird »Flight Light« durch eine »Plus«-Version mit mehr Navigations-Instrumenten und Flugzeugen. Basierend auf der Flight-Light-Engine wird »Flight Assignment: ATP« komplett neu programmiert und soll im Juni als Version 5 erscheinen. Danach steht **Flight Assignment: Air Force** auf dem Programm.

▲ Synergy

Die lediglich mit dem Wort »abgedreht« beschreibbaren CD-ROM-Spiele der japanischen Firma »Synergy« kommen jetzt auch nach USA und Europa. Den Anfang machte das schon von uns getestete »Gadget« – nach dem Achtungserfolg werden mehr japanische Titel für PCs umgesetzt. **Yellow Brick Road** ist eine zweiteilige Serie, die sich auf die Geschichten um das Land »Oz« stützt. **Alice** wird ein interaktives »Museum« basierend auf Alice im Wunderland, in dessen Ausstellungsstücken sich ein Spiel verbirgt. Eher ein klassisches Adventure mit Anleihen bei »7th Guest« soll **L-Zone** werden, bei dem der Spieler in das Herz einer gigantischen Maschine vordringen muß, um den Schalter zu finden, der sie aktiviert.

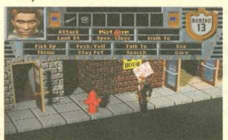


Die japanische Firma Synergy baut mit »Alice« ein interaktives Museum auf, hinter dessen Bildern sich kleine Spiele befinden

WAS KOMMT NOCH AUF DISKETTE?

Wer sich weiterhin dem CD-ROM-Laufwerk verweigert, wird 1995 nicht viel zu spielen haben. Praktisch alle Top-Titel erscheinen nur noch für den Silberling. Niedrigere Produktionskosten als bei HD-Disketten und die Raubkopierer sind dran schuld.

Da jedes Spiel der CES zumindest auch auf CD-ROM erscheint, haben wir uns entschlossen, diesmal die Spiele extra aufzuführen, die es auch noch für Diskette geben wird. Mit diesem rapide schrumpfenden Anteil ist der Totengesang für die Diskette (außer bei Shareware) schon laut und deutlich zu hören.



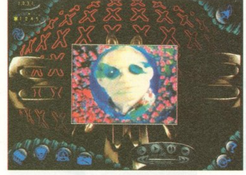
»Bureau 13« von Gametek ist einer der wenigen Titel, die noch auf Diskette erscheinen werden

TITEL	HERSTELLER
Atari 2600 Action Pack	Activision
Baldies	Gametek
Brutal	Gametek
Bureau 13	Gametek
Clockwerx	Spectrum Holobyte
Flight Simulator 5.1	Microsoft
Frontier – First Encounter	Gametek
Multiplayer Civilization	Microprose
Super Street Fighter II	Gametek
Terminator: Future Shock	Bethesda Softworks

▲ Velocity

Hatte man die letzten beiden Jahre bei Velocity im wesentlichen mit neuen »Spectre«-Versionen verbracht, erscheint mit **JetSki Rage** endlich mal was Neues: Die Kombination aus Renn- und Actionspiel auf den pfeilschnellen Motorbooten soll nicht nur faszinierende 3D-Grafik, sondern auch Multiplayer-Spaß per Netzwerk, Modem oder Internet-Anschluß bieten. Im Mai wird das Rennspiel an den Start gehen.

Das zweite Velocity-Projekt kann man nur unter der Kategorie »verrückt« einordnen: **Mega Rave** soll eine Party-Simulation werden, »based on the underground dance party phenomena«. Als Organisator der Party heuert man DJs an, mixt Drinks und Muntermacher, ordert eine Lightshow und sorgt für eine schmissige Atmosphäre. Stimmt die Stimmung nicht, gibt's Prügel auf der Tanzfläche.



Schriller als VIVA-Moderatorinnen auf Speed: Das erste MTV-Spiel nennt sich »Club Dead« und macht aus Ihnen einen Cyber-Klempner.



Das ist hingegen ernst gemeint: Die CD-ROM-Umsetzung von »Trivial Pursuit« bietet Multimedia-Fragen mit Bild, Video und Ton

▲ Viacom New Media

Wer dachte, daß das erste MTV-PC-Spiel eine Adaption der beiden Musterknaben »Beavis & Butthead« sein würde, hat sich getäuscht. **MTV's Club Dead** ist ein Video-Adventure, das auf keiner MTV-Sendung basiert und lediglich in Zusammenarbeit mit MTV-Grafikern entstand. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Cyber-Klempners, der auf ein Inselparadies verschlagen wird. Hier dröhnen sich die Reichen mit der Designerdroge »V« die Birne voll, während nach und nach die Besucher umgebracht werden. Wenn nach vier Tagen der Täter nicht gefunden ist, erwischt es auch unseren armen Klempner.

Bitte nicht ernstnehmen: In »Hodj'n'Podj« werden die Regeln von gut zwei Dutzend Brettspielen durch den Kakao gezogen

▲ Virgin Interactive

Pech gehabt: Als Soundkartenhersteller Media Vision kurz vor der Pleite stand, mußte er die in Entwicklung befindlichen Computerspiele verkaufen. Glück für Virgin, denn hier schlug man zu und sicherte sich die besten Titel aus dem Angebot. So wird das Science-fiction-Adventure **The Daedalus Encounter** ebenso unter der Virgin-Flagge erscheinen wie die Brettspiel-Parodie **Hodj'n'Podj** (spricht sich »Hotschnpotsch«) von Steve Meretzky. Dazu kommt das Rollenspiel **Rivers of Dawn** von Pepe »Hellcab« Moreno.

Noch mehr »Ohs« und »Ahs« gab's für ein neues Grafikdemo von »Lands of Lore 2« mit wirklich zauberhaften 3D-Animationen. Leider müssen wir uns noch mindestens bis zum Herbst gedulden. Mehr Informationen zu Westwood finden Sie übrigens in unserer Story auf Seite 22. Ansonsten bastelt Virgin an CD-ROM-Umsetzungen der Brettspiele **Trivial Pursuit** und **Monopoly**. (bs)

PC Player vor Ort: »Command & Conquer«

DAS 3D-STUDIO

Rendern in Las Vegas: In den Westwood-Studios entsteht nahezu perfekte 3D-Grafik für Computerspiele auf handelsüblichen PCs.

Aaron Powell ist Chefgrafiker für Command & Conquer und 3D-Studio-Experte

Der Mann am anderen Ende der Leitung glaubt, sich verhört zu haben. Aaron Powell erklärt es ein weiteres Mal: »Ich habe eine Renderfarm mit 25 Pentiums, da kommen in ein paar Wochen nochmal 25 Pentiums dazu und nachts hängen wir nochmal 30 Arbeitsplatz-Rechner ins Netz. Ich kann aber Ihr Programm nicht einsetzen, wenn Sie uns für all diese Kisten einen Dongle aufdrücken wollen. Ich hab jetzt schon fünf Stück an meinem Rechner hier und langsam wird's ein wenig eng.«

Aaron ist Grafiker bei »Westwood Studios« und für alles verantwortlich, was mit »3D Studio« zu tun hat. Gerade versucht er, ein Spezialeffekte-Paket für 3D Studio zu allen Arbeitsplätzen zu lizensieren. Leider ist das Paket kopiergeschützt und braucht einen Dongle, einen Kopierschutzstecker am Druckerport. Für viele 3D-Studio-Anwender kein Problem, aber Westwood nutzt das Programm auf über 50 Computern gleichzeitig.

Wer sich gerade einen 486er vom Munde abgespart hat, wird blaß, wenn er Westwoods »Renderfarm« betritt. Im kleinen, fensterlosen Raum stehen 25 Pentium-90-PCs eng aneinandergereiht auf dem Fußboden; billigste Monochrom-Monitore flimmern mit 3D-Studio-Statusmeldungen. An diesen 25 Rechnern wird nie gearbeitet – sie sind einfach ins Netzwerk eingereiht und warten darauf, daß einer der Grafiker einen Film berechnen lassen will. Jeder PC nimmt sich dann immer ein Einzelbild des Films vor und speichert seine Arbeit auf dem Netzwerk-Server (lässige 80 Gigabyte – man gönnt sich ja sonst nichts). Die Renderfarm soll um weitere 25 Rechner aufgestockt werden. Außerdem muß jeder Westwood-Mitarbeiter, wenn er nach Hause geht, seinen PC in den »3D Studio Slave«-Modus schalten – damit wird er zum 3D-Netz addiert. Nachts stehen dann demnächst bis zu 80 Pentiums mit jeweils 90 MHz zur Verfügung.

Was man mit solcher Rechenpower erreichen kann, ist beispielsweise in »Legend of Kyrandia 3: Malcolms Revenge« zu sehen. Die komplette Intro und alle nicht von Hand gemalten Animationen entstanden im 3D Studio. Wo andere Softwarehäuser auf Silicon Graphics und teure Spezialsoftware setzen, bleibt Westwood bei Standard-PCs.



Diese zwölf Pentiums sind nur die Hälfte des Rechnerparks, den Westwood zum Rendern in ein stilles Kämmerlein gestellt hat

Was liegt denn da in unserem Vorgarten? Ed Del Castillo bringt Tiberium-Kristalle in Sicherheit.

Der typische 3D-Studio-Look, an dem Fachleute sofort das Herkunfts-Programm erkennen, taucht hier nicht auf. »Wenn man sich auf die internen Fähigkeiten von 3DS verläßt, sehen alle Bilder gleich aus. Wir haben aber schnell herausgefunden, wie man mit eigenen Texturen den Flächen neue Strukturen gibt und das Auge überlistet; kaum jemand kann sagen, daß wir all unsere Grafik auf preiswerten PCs errechnen«. Aaron hat Recht – wenige Tage vor unserem Gespräch waren Programmierer der Firma »WaveFront«, die gerade eine neue Silicon-Graphics-Software fertiggestellt hatten, am Messestand von Westwood auf der CES und bewunderten den Einsatz »Ihrer« Software.



Westwoods Studio – die Technik

Die Grafikabteilung von Westwood arbeitet mit Hochdruck an drei neuen Programmen. »Command & Conquer«, ein Strategiespiel, soll bis Ende März fertig werden. Die meiste Arbeit der Grafiker ist getan: dutzende von Zwischenszenen und hunderte von Spielgrafiken sind fertig, lediglich Ausbesserungsarbeiten und neue Last-Minute-Ideen der Designer müssen noch verwirklicht werden.

Fast alles in Command & Conquer kommt aus dem 3D Studio. Da für die Zwischensequenzen alle Fahrzeuge und Gebäude in der Software »gebaut« werden mußten, nutzte man die 3D-Modelle auch gleich für die »Spielsteine«. Selbst Objekte, die auf dem Bildschirm nur 16 mal 16 Pixel groß sind, werden


CeBIT'95
HANNOVER
8.–15.3.1995, Halle 8 EG, Stand D36
Diamond Multimedia Kit.
All Fun. No Joke.
More for Less.
Affen stark.
Im Multimedia-Dschungel führen Interrupt-Dickichte und DMA-Fallen schnell zum Scheitern der Expedition. Oft mehr tierischer Ärger als Spaß.
Diamond Multimedia Kits machen Schluß damit! Videogeleitet ist die Hardware wieselflink gezähmt. Die Installations-software überspringt Antilopen gleich die Schlangengruben der DOS-Wüsten.
Play it.
Um sich in die Höhen der Multi-media-Lüfte zu schwingen, benötigen Sie nur einen Schraubenzieher. Alles weitere finden Sie im Multimedia Kit.
MULTIMEDIA KIT
Ob Sie mit der 16 Bit Stereosoundkarte schlafende Löwen wecken, der Nachti-gall ein neues Lied beibringen oder eine Klangsafari veranstalten – Ihrer Entdeckerlust sind keine Grenzen gesetzt. Dafür garantiert die Wavetable-Erweiterbarkeit.
Das double- oder quadspeed CD-ROM-Laufwerk eröffnet Ihnen die Artenvielfalt an Spielen, Unterhaltungs- und Lernprogrammen. Tauchen Sie ein in virtuelle Welten. Erwecken Sie Dinosaurier wieder zum Leben. Fordern Sie Geist und Wissen. Allein oder im Team.
Von führenden Spiele-Dompteuren getestet.
Alles zum bärigen Eintrittspreis. Immer inklusive: Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Stereolaut-sprecher, Anschlußkabel, Schrau-ben, Spiele und Unterhaltungs-programme.
Bändigen Sie Multimedia.
Kreativ.
Mit den Diamond Multimedia Kits.
DIAMOND
MULTIMEDIA
Landsberger Str. 408 · D-81241 München
Fax 089/580 98-71
Ab sofort erhältlich bei:
D: Atelco, Comtech
CH: Manor
oder bei Ihrem Händler



Evolution einer 3D-Grafik: Zuerst wird der Fußboden angelegt und die Beleuchtung ausgesucht. Im ersten Versuch erscheint den Grafikern alles zu flach, der Lichtwinkel wird geändert

Beim zweiten Bild hat der Himmel jetzt die richtige Perspektive, die Schatten der Bäume sind aber zu kräftig



Die dritte Version zeigt das fertige Bild mit allen Details

akkurat gerendert. Gleichzeitig nutzen die Grafiker die Chance, dank des neuen Hilfsmittels mit computertypischen Konventionen zu brechen: »Bei fast allen Spielen, deren Untergrund aus »Kacheln« zusammengesetzt wird, haben die Häuser entweder senkrechte oder 45-Grad-Kanten. Alles ist rechteckig angeordnet und sieht ziemlich langweilig aus. Unsere Gebäude stehen in unterschiedlichen Winkeln zueinander und vermeiden gerade Linien; dadurch wirkt das Spielfeld wesentlich realistischer«.

Damit die Umgebung nicht steril wirkt, müssen auch Menschen ins Bild. Zu diesem Zweck hat man einfach noch eine Lagerhalle gemietet, diese innen grün angemalt und dort Kameras aufgestellt. Schauspieler gibt es in Las Vegas dank diverser Bühnenshows genug, so daß die Programmierer Rollen sehr kurzfristig und preiswert besetzen können. Die Schauspieler werden gefilmt und dann in die 3D-Grafik eingepaßt. Dabei gehen die Westwood-Leute aber trickreicher vor, als beispielsweise das Origin-Team bei Wing Commander 3. Während dort die Kamera ständig still steht, macht sie in Szenen aus Command & Conquer Schwenks, Zooms und andere Bewegungen, während die Schauspieler in der 3D-Grafik agieren. Wie man diese Szenen fehlerfrei »komponiert«, ist Betriebsgeheimnis geworden. »Wir dachten, das sei so offensichtlich, daß es jeder machen würde. Doch dann kamen ein paar Leute von Autodesk (die 3D-Studio-Programmierer) zu Besuch, sahen eine fertige Szene und hatten die seltsamsten Vorstellungen, welchen Aufwand wir da getrieben hätten. Als wir ihnen sagten, wie wir es gemacht haben, schlugen sie sich überrascht vor den Kopf – seitdem wissen wir, daß unsere Lösung wohl doch nicht so offensichtlich ist«.

Beim Gang durchs Studio fällt dann aber doch eine einsam herumstehende Silicon Graphics auf. »Die nehmen wir nicht zum Rendern, ehrlich! Wir mußten uns die Kiste nur zum Digitalisieren anschaffen; für die SG gibt es nämlich ein perfektes Programm, um die Schauspieler aus dem Grün herauszufiltern; wir hatten gerechnet, daß uns ein solcher Computer billiger kommt, als eine PC-Version der Software selbst zu schreiben«.

Command & Conquer – das Spiel

Es ist 1997 und die Erde liegt im Chaos. Terroristische Anschläge bestimmen das Tagesgeschehen; die UNO hat Sondertruppen das Recht gegeben, auf eigene Faust gehen Terroristen vorzugehen. Dabei stellt sich heraus, daß offensichtlich ein Großteil aller Anschläge von einer bisher unbekannten Organisation koordiniert wird. Die »Söhne Kains« glauben, daß die Welt zur Jahrtausendwende untergeht und wollen unbedingt bis dahin die Weltherrschaft erreichen.

Gleichzeitig droht der Weltwirtschaft das absolute Aus. Ein neuer Kristall namens Tiberium taucht in entlegenen Landstrichen auf. Tiberium bildet eine Form von Blüten an der Erdoberfläche, in der sich sauber getrennt einzelne Rohstoffe sammeln; Gold, Platin und andere Edelmetalle können kinderleicht abgepflückt werden. Sollte die Bevölkerung je von Tiberium erfahren, würden alle Währungssysteme sofort zusammenbrechen. Die UNO gibt den Anti-Terror-Truppen deswegen auch den Auftrag, alle Tiberium-Funde sofort einzusammeln und unter Verschluß zu halten.

Als Leiter der Anti-Terror-Einheiten werden Sie von Auftrag zu Auftrag gehetzt; da Sie nicht an mehreren Orten zugleich sein können, steuern Sie Ihre Männer per PC. Im Spielverlauf stellen Sie fest, daß Terror-Anschläge, die Söhne Kains und die Tiberium-Funde nur Bruchstücke einer noch viel größeren Gefahr sind...

Als »Echtzeit-Strategiespiel« lehnt sich Command & Conquer an das von Westwood geschriebene »Dune 2« an. Sie geben Ihren Truppen mit der Maus Kommandos, ohne sich um Spielzüge oder Spielfelder kümmern zu müssen. Bei der Vorführung eines Level kommt Assistant Producer Ed Del Castillo gar nicht mehr aus dem Reden raus und guckt sich auf einmal schuldbewußt um: »Sag mal, ich langweile dich doch nicht mit meinem Gequatsche?«. Ganz im Gegenteil, Ed. Als immer mehr der ineinander verzahnten Details von Story, Grafik und Spiel klar werden, spürt man regelrecht, daß das C&C-Team nicht einfach nur ein Spiel geschrieben hat. »Das Grundkonzept steht fest, aber jeder trägt was zum Design dabei. Wenn ein Grafiker zum Beispiel ein neues Fahrzeug baut, das eigentlich nicht im Spiel vorkommen sollte, fangen die Programmierer gleich an, es in die Story einzubinden. Nur wenn es logisch oder spieltechnisch Blödsinn ist, kommt es nicht rein. Wegen all dieser Details hat die Programmierung auch etwas länger gedauert.«

Besondern Wert legt das Team auf die künstliche Intelligenz des Gegners: »Er lernt ständig dazu. Wenn man ihn mit der immer gleichen Taktik angreift, hat man nach fünf oder sechs Kämpfen schlechte Karten. Der Spieler muß sich ständig was neues einfallen lassen.« Und dann ist da natürlich noch ein Multi-Player-Modus. Zwei Spieler per Modem, vier Spieler per Netzwerk – und wenn alles klar geht, auch vier Spieler per Modem, wenn eine spezielle Mailbox »Server« spielt.

In der Schublade

Nach Command & Conquer stehen noch zwei weitere Projekte an: »Lands of Lore 2« wird technisch neue Wege gehen und fließende 3D-Grafik verwenden, in die Filme von Monstern einkopiert werden. Der Spieler soll niemals merken, ob eine Sequenz vorberechnet wurde oder gerade in Echtzeit vom PC ausgespuckt wird; die Koordination zwischen Programmierung und Grafik ist deswegen besonders trickreich. Bis Herbst will man das Rollenspiel fertig haben. Eine einfache Aufgabe für die Programmierer ist die Umsetzung des Brettspiels »Monopoly« – die Grafiker wollen per 3D Studio die Spielsteine zum Leben erwecken. **(bs)**

Für »Command & Conquer« wurden selbst die kleinsten Gebäude und Fahrzeuge mit 3D-Software errechnet

QuickSteuer 95 für Windows

STEUERN ...

Stehen Sie auch Jahr für Jahr ohnmächtig im Paragraphendschungel und führen einen scheinbar aussichtslosen Formular- und Papierkrieg? Mit **QuickSteuer** beenden Sie diesen Alptraum!

SCHNELL UND EINFACH

Erleben Sie, wie **QuickSteuer** mit Ihnen gemeinsam Ihre Steuererklärung erarbeitet. Legen Sie einfach nur noch Ihre Unterlagen bereit, **QuickSteuer** erledigt für Sie den Rest. In Sekundenschnelle rechnet **QuickSteuer** Ihre aktuelle Steuersituation durch, prüft sie auf Stimmigkeit und Logik oder gibt Ihnen individuelle Spartips, die den Steuerberater nicht länger zum „Geheimnisträger" machen.

Einkommensteuer 1994 – von Steuerberatern geprüft und entwickelt



DRUCKT UND SPART

QuickSteuer ermöglicht es Ihnen, Ihre Bescheide direkt auszudrucken und sagt Ih-



nen sofort, was vom Fiskus voraussichtlich an Steuererstattung zu erwarten ist.

RAT UND TAT

Täglich, auch Samstags und Sonntags*, werden Anwender kompetent in allen technischen Fragen durch den **QuickSteuer**-Sonderservice betreut. Bestellen Sie jetzt **QuickSteuer** unter unserer kostenlosen Bestellannahme:
Tel. 0130/86 77 68; Fax 089/9 61 23 75
direkt vom Hersteller.

*werktags von 9-17 Uhr, zusätzlich bis 31.05.95 Samstags und Sonntags von 10-14 Uhr.

QuickSteuer 95:
Ihr ganz persönlicher Steuerberater !

SCHRITT FÜR SCHRITT-INTERVIEW

Sie sind nicht allein! In einem leicht verständlichen Interview füllt QuickSteuer mit Ihnen gemeinsam alle Unterlagen aus und vereinfacht damit die Bearbeitung Ihrer Einkommensteuererklärung bzw. Antrag auf Lohnsteuerjahresausgleich.

PRÜFT UND ERGÄNZT

Der integrierte Steuerprüfer ist ein waches Kerlchen: er überprüft Ihre wichtigsten Eingaben auf Stimmigkeit und Logik. Auch werden alle Eingaben sorgfältig nach fehlenden Angaben durchleuchtet. Ist dies der Fall weist QuickSteuer Sie darauf hin.

HILFE UND TIPS

Auf Knopfdruck erhalten Sie leicht verständliche Hilfe zu Fragen wie z.B. allgemeinen Steuerthemen oder zu den Steuerformularen. Dabei erhalten Sie individuelle Tips, wie Sie beim Fiskus bares Geld sparen können.

QUICKEN KOMPATIBEL

Sollten Sie bereits mit Quicken arbeiten: Alle steuerrelevanten Daten sind natürlich problemlos und komplett von Quicken nach QuickSteuer übertragbar!

STEUERBESCHEIDE OHNE „WARTEZEIT"

QuickSteuer druckt einen kommentierten und vollständigen Steuerbescheid aus und sagt Ihnen sofort und vorab, mit welcher Erstattung Sie rechnen können. Zu jeder Zeit haben Sie einen aktuellen Überblick über Ihre persönlichen Steuerdaten.

FÜR ALLE

Ob einzeln oder als Paar: QuickSteuer beherrscht alle Einkunftsarten, vom Lohnsteuerjahresausgleich für Arbeiter und Angestellte bis zur Einkommensteuererklärung für Selbständige und Unternehmer. QuickSteuer ist natürlich auch mandantenfähig!

EINFACH ZU BEDIENEN

Mit QuickSteuer haben Sie in Null-Komma-Nichts Ihre Einkommensteuererklärung fest im Griff. Das Lernprogramm zeigt Ihnen in Minuten, wie unkompliziert QuickSteuer ist.

WAS WÄRE, WENN...

Mit QuickSteuer haben Sie die Möglichkeit, unterschiedliche Situationen einfach mal durchzuspielen. Erst danach entscheiden Sie, was für Ihre Finanzen am vorteilhaftesten ist.

SPART ZEIT UND GELD

Durch die Eingabe Ihrer persönlichen Daten ersparen Sie sich viel Zeit bei möglichen Rückfragen und können dabei Steuerberaterkosten sparen. QuickSteuer ist natürlich auch voll steuerabzugsfähig!

Einführungspreis! DM 49,– unverbindliche Preisempfehlung überall wo es Software gibt

Ja, ich will Steuern sparen ...
für DM 49,–* bestelle ich QuickSteuer! Direkt vom Hersteller.

Sie können auch kostenfrei telefonisch über 0130 – 86 77 68 bestellen oder per Fax: 089 – 9 61 23 75

Name, Vorname ____________ Telefon-Nr. (tagsüber) ____________

Straße ____________

PLZ/Ort ____________ Datum/Unterschrift ____________

- ❑ im Voraus (Scheck liegt bei)
- ❑ per Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr
- ❑ per Kreditkarte (Amex, Visa, Mastercard, Eurocard)

Kartennummer ____________

gültig bis __ __ – __ __ Unterschrift/Datum ____________

Intuit Deutschland GmbH, Postfach 12 43, D-85730 Ismaning (*plus DM 7,50 Versandpauschale, Versand erfolgt innerhalb von 48 Stunden.)

PCP 03/95



LESER-TOP 25



Platz	Titel	PC PLAYER-WERTUNG
1	(-) **WING COMMANDER 3** Origin	89 %
2	(-) **MAGIC CARPET** Bullfrog/Electronic Arts	92 %
3	(-) **DOOM 2*** id Software	83 %
4	(-) **SYSTEM SHOCK** Looking Glass/Origin	91 %
5	(-) **REBEL ASSAULT** LucasArts	86 %
6	(-) **NHL HOCKEY '95** Electronic Arts	90 %
7	(-) **COLONIZATION** Microprose	88 %
8	(-) **TIE-FIGHTER** LucasArts	85 %
9	(-) **KYRANDIA 3 – MALCOLM'S REVENGE** Westwood/Virgin	80 %
10	(-) **WARCRAFT** Blizzard/Interplay	83 %
11	(-) **NASCAR RACING** Papyrus/Virgin	88 %
12	(-) **DIE SIEDLER** Blue Byte	83 %
13	(-) **FIFA SOCCER** Electronic Arts	85 %
14	(-) **SIM CITY 2000** Maxis	90 %
15	(-) **ANSTOSS** Ascon	86 %
16	(-) **TRANSPORT TYCOON** Microprose	82 %
17	(-) **LITTLE BIG ADVENTURE** Adeline/Electronic Arts	82 %
18	(-) **THEME PARK** Bullfrog/Electronic Arts	88 %
19	(-) **MASTER OF MAGIC** Microprose	84 %
20	(-) **ACES OF THE DEEP** Dynamix	78 %
21	(-) **CYBERIA** Interplay	79 %
22	(-) **U.S. NAVY FIGHTERS** Electronic Arts	86 %
23	(-) **PRIVATEER** Origin	85 %
24	(-) **DAY OF THE TENTACLE** LucasArts	93 %
25	(-) **STERNENSCHWEIF** Attic	75 %

* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Januar 1995.

Verkaufscharts CD-ROM



		Titel	Hersteller
1	(-)	**Wing Commander 3**	Origin
2	(-)	**Magic Carpet**	Bullfrog/Electronic Arts
3	(-)	**X-Wing**	LucasArts
4	(-)	**Myst**	Broderbund
5	(-)	**Little Big Adventure**	Adeline/Electronic Arts
6	(-)	**Colonization + Civilization**	Microprose
7	(-)	**King's Quest 7**	Sierra
8	(-)	**Earth Siege**	Dynamix
9	(-)	**Rebel Assault**	LucasArts
10	(-)	**FIFA Soccer**	Electronic Arts

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Januar 1995.

Verkaufscharts Diskette

		Titel	Hersteller
1	(-)	**Bundesliga Manager Hattrick**	Software 2000
2	(-)	**König der Löwen**	Virgin
3	(-)	**Hanse – Die Expedition**	Ascon
4	(-)	**Colonization**	Microprose
5	(-)	**Aladdin**	Virgin
6	(-)	**Aces of the Deep**	Dynamix
7	(-)	**Die Siedler**	Blue Byte
8	(-)	**Sternenschweif**	Attic
9	(-)	**SimCity 2000**	Maxis
10	(-)	**Lothar Matthäus Super Soccer**	Bomico

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Januar 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

1. **Corel Draw**
2. **Microsoft Word 6.0**
3. **OS/2 Warp**
4. **Norton Commander 4.0**
5. **Cinemania '95**

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Januar 1995.

Die beliebtesten Spielefirmen



1. **LucasArts**
2. **Origin**
3. **Electronic Arts**
4. **Bullfrog**
5. **Virgin**

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Januar 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

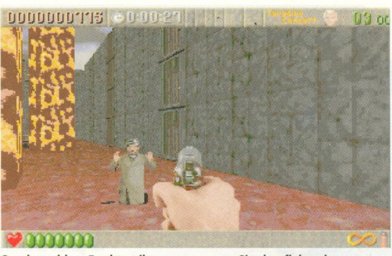
1. **Outpost**
2. **Bundesliga Manager Hattrick**
3. **Creature Shock**
4. **ran-Trainer**
5. **Wings of Glory**

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Januar 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine repräsentative Auswertung zu erhalten, brauchen wir auch Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

OHNE SKRUPEL

Kaum zu glauben: Ein Spielehersteller wirbt in den USA für sein neues Produkt mit dem Prädikat »besonders brutal«.



Geschmacklos: Punkte gibt es erst, wenn Sie den flehenden Soldaten nochmal niederschießen.

Der »Readme«-Text fängt harmlos an: Weil der Druck der Spieler so groß gewesen sei, habe man zu Weihnachten 1994 diese Version 1.0 veröffentlicht. Das fertige Spiel (Version 1.1) komme dann im Februar. Als Shareware-Anbieter kann man sich das leisten; hier sind die Kunden an den Download gewöhnt. Wer sich »Rise of the Triad« allerdings in Erwartung eines technisch hochwertigen Actionspiels aus CompuServe oder einer Mailbox besorgt hat, liest im File »CATALOG.EXE« folgendes: »The most violent 3D game ever created!« (»Das brutalste 3D-Spiel, das je geschrieben wurde«).





Zwei der sechs Möglichkeiten, zum DOS zurückzukehren: Aktivieren Sie einen elektrischen Stuhl oder setzen Sie Giftgas frei.

Schon fliegende Augäpfel und Gliedmaßen sind nicht jedermanns Geschmack, doch die Triad-Programmierer treiben den Zynismus noch weiter. Wer einen der menschlichen, uniformierten Gegner geschickt anschießt, sieht diesen auf die Knie sinken und mit erhobenen Händen um sein Leben flehen. Punkte gibt es erst, wenn man dem Hilflosen nochmal »eins mit der Wumme gibt«, so der Jargon unter den Triad-Spielern. Nicht nur Jugendschützer werden blaß, wenn man das Programm verlassen will. Das Exit-Menü fragt, ob die Spielfigur wirklich hingerichtet werden soll. Per Zufallsgenerator werden Strang, Guillotine, Giftgas, Elektrischer Stuhl und andere »Verfahren« ausgewählt.

Wäre das Ganze wenigstens spielerisch gut, könnte man ja Verteidigungsversuche des Herstellers (»selbstverständlich nur für Erwachsene«, »ist ja zynisch und nicht ernst gemeint«) zumindest ansatzweise verstehen. Bei »Rise of the Triad« handelt es sich aber um einen simpel gestrickten Doom-Clone, der technisch und spielerisch ein Jahr zurückhinkt. Die aus Quadraten aufgebauten Level sind zwar groß, aber witzlos. Neue Elemente sind schwebende Plattformen und Katapulte, doch zur spielerischen Verwendung ist den Programmierern wenig eingefallen. Einzig und allein am Netzwerk-Modus wurde lang gefeilt: Bis zu 10 Teilnehmer, verschiedene Varianten im Team oder jeder gegen jeden, dickes Optionsmenü: Würde der Bildschirm nicht derart vor Blut triefen, könnte uns die Netzwerk-Version vielleicht sogar Spaß machen. (bs)



Trifft eine Rakete, sieht man schon mal Arme, Beine oder Augen durch die Luft fliegen



Zweite Runde mit dem Teppich: In »Hidden Worlds« fliegen Sie den Magic Carpet durch eine Eiswüste.

EIS IM ORIENT

Teppichflieger sollten sich warm anziehen – die Magic-Carpet-Datadisk »Hidden Worlds« führt Sie nämlich in ein Eisgebirge. 25 neue Levels, ein erweiterter Netzwerkmodus und ein frischer Zauberspruch sind auf der CD enthalten (»Homing Meteor«). Außerdem gibt es weitere Monster und komplett neu gezeichnete Grafik: Die Eiswüsten werden von Kristallschlössern und anderen Bildern abgerundet. Die Daten-CD soll ca. 50 Mark kosten und benötigt eine Magic-Carpet-Original-CD zur Installation.

COMPUSERVE WIRD PREISWERTER

Zum 5. Februar hat CompuServe die Gebühren drastisch gesenkt. Profidienste (beispielsweise alle Spieleforen) kosten nur noch 4,80 Dollar pro Stunde, egal mit welcher Geschwindigkeit Sie sich einloggen. Die Kommunikationszuschläge für die Leitungen nach USA entfallen völlig – wer in einer der deutschen Städte mit CompuServe-Knoten wohnt, zahlt nur noch den Ortstarif. In der Grundgebühr von 9,95 Dollar im Monat sind 90 freie EMails enthalten – mehr als genug, um dem PC Player Team auf 71333,2206 ein paar Leserbriefe zu schicken.

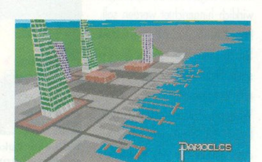
Die Spieleforen wurden wieder erweitert: Ganz neu gibt es das Actionspiele-Forum »GO ACTION«, in dem sich alles um Heretic und Co. dreht. Gemeinsam mit »GO GAMERS«, »GO SPORTSIMS« und »GO FSFORUM« kümmern sich jetzt vier Bereiche um die Spieler. Dazu kommen vier Foren von Spieleherstellern unter »GO GAMEPUB«, in denen insgesamt 30 Firmen Tips geben und Patches zu aktueller Software liefern. In »GO HOTGAMES« gibt es die heißesten Shareware-Spiele quasi umsonst – Sie zahlen nur die Telefongebühren.

Der DMV-Verlag ist ebenfalls auf CompuServe online. Mit dem Kommando »GO DMVGER« können Sie unsere Kollegen von DOS International, Windows Konkret, Highscreen Highlights, Toolbox und anderen Zeitschriften erreichen. Das Team von PC Player wird ebenfalls demnächst auf CompuServe vertreten sein; mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.

WAS DU HEUTE KANNST BESORGEN...

Vor gut fünf Jahren erschien auf dem Amiga »Mercenary 2: Damocles«; erst jetzt will uns Psygnosis mit »Mercenary 3: Damocles« für PCs beglücken. Während sich an der Grundhandlung nichts geändert hat, wurde das Spiel mit neuer Grafik und mehr Puzzles aufgefrischt. Deshalb hat sich der Hersteller zum kühnen Sprung von der »2« auf die »3« entschieden.

Sie übernehmen die Rolle eines Söldners, der vor vier Jahren einen wichtigen Auftrag angenommen hat, aber jetzt erst die Zeit findet, sich um seinen Klienten zu kümmern. Das Resultat: Es bleiben nur vier Stunden, bevor sich der Komet Damocles in den Planeten Eiris bohrt – schnelles Handel ist grfragt. Das 3D-Spektakel soll Ende März auf CD-ROM erscheinen.



Mehr als fünf Jahre dauerte die Konvertierung von Mercenary 2 (Amiga) zu Mercenary 3 (PC)

BREMEN IST EINE SCHEIBE

Bremer CD-ROM-Besitzer haben's gut, denn Bremen ist die erste Stadt mit einem monatlichen Magazin auf CD-ROM. Neben Zeitschriften-typischen Themen wie Veranstaltungskalender und Restaurantführer gibt es auch ein komplettes Branchenbuch und Infos für Touristen. Das »CD-Stadtmagazin« kostet 12,90 Mark und sollte an Bremer Kiosken zu haben sein.

DES GOLFERS KERN

Core Design, bisher für Adventures und Rennspiele bekannt, möchte auch in den Sportspiele-Markt und startet den Vorstoß mit »The Scottish Open Virtual Golf«. Vier Kurse sollen integriert werden, darunter der unter Golfern bekannte »Carnoustie« aus Schottland. Die 3D-Darstellung des Platzes ist schlicht, wird dafür aber in Echtzeit berechnet; auf einem schnellen 486er kann eine Kamera dem Ball hinterherfliegen. Verschiedene Blickwinkel sollen den 3D-Effekt verstärken. Neben einer normalen 18-Loch-Runde lassen sich diverse schnelle Varianten wie »3-Hole-Shootout« oder Team-Modus anwählen.



»Scottish Open Virtual Golf« bietet flotte 3D-Grafik

GIF-ÄHRLICHES FORMAT

Seit knapp sieben Jahren gibt es das GIF-Format für Bilder mit 256 Farben; es wird von fast allen Malprogrammen unterstützt, Bilder auf CD-ROMs oder in Mailboxen sind fast ausschließlich im GIF-Format abgelegt. Doch erst jetzt will die Firma Unisys entdeckt haben, daß sie ein Patent auf das Packverfahren innerhalb des GIF-Formates besitzt. Anstatt das weitverbreitete Format zu akzeptieren, droht Unisys mit Prozessen. Mit CompuServe hat man eine Vereinbarung getroffen, so daß CompuServe weiterhin GIF benutzen darf. Autoren von Shareware und Profi-Software müssen aber mit Klagen rechnen, wenn Sie Programme vertreiben, die GIF-Bilder anzeigen oder kodieren, ohne Lizenzen an Unisys zu zahlen. **(bs)**

KURZ & BÜNDIG

+++ Gold für Monty Python: In nur zwei Monaten hat sich das Komik-CD-ROM »Complete Waste of Time« in den USA 100.000 mal verkauft.
+++ 1994 wurde das erste Mal mehr Umsatz mit Spiele-CDs als mit Lexika und Nachschlagewerken auf CD-ROM gemacht.
+++ ALR hat ein externes Doublespeed-Laufwerk für PCs vorgestellt, welches auch ohne PC direkt an einen Fernseher angeschlossen werden kann, um Filme im MPEG-Format zu sehen.
+++ Im US-Bundesstaat Virginia ist es seit Januar verboten, auf Computern in Behörden Spiele zu installieren. Bei der Installation von Windows müssen die Spiele »Minesweeper« und »Solitaire« gelöscht werden.

ACTION REPLAY

FREEZE POWER!

MK 4

DIE PC-KARTE MIT DEN UNGLAUBLICHEN MÖGLICHKEITEN!!

VERBESSERTES BETRIEBSSYSTEM · NEUE VERSION 4

DM 199,=

ACTION REPLAY IST MENÜ-GESTEUERT; DADURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG. INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN DURCH "AUTO INSTALL"-FUNKTION.

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!

BENUTZERFREUNDLICHER FREEZER-CONTROLLER MIT 1.8 M. KABEL, FREEZER-TASTE, LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN. AUCH FÜR CD-ROM.

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMM-INHALT AUF FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL AN EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

JETZT AUCH FÜR PROTECTED MODE

PC ACTION REPLAY V. 4 FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT "PROTECTED MODE"-PROGRAMMEN EINSCHL. BEKANNTER (FIGHTER)-SPIELE UND EINER GANZEN REIHE VON UTILITIES !!! IM GRUNDE MIT ALLEN "4GW"-GAMES.

FREEZER-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

ORGINAL DEUTSCHE VERSION

AUSLIEFERUNG MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB

(HOTLINE-UNTERSTÜTZUNG, INFORMATIONEN,NEUE CHEATS, NEUIGKEITEN, TIPS UND TRICKS U.S.W.) PC ACTION REPLAY V. 4 WIRD MIT EINER GANZEN MENGE VON SOFORT EINSATZBEREITEN CHEATS (U. A. AUCH FÜR VIELE BEKANNTE FIGHTER-SPIELE) GELIEFERT.

VIRUS-SCANNER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN. FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT VIELEN NON-STANDARD-VGA-, SUPER VGA- UND TEXT-MODI !!

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 1% HERABZUSETZEN. !

HACKER-FUNKTIONEN

"INTERRUPT MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VORDEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AB WELCHER STELLE DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

SOUND RIPPER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH "SOUND BLASTER"-FILES. ABSPEICHERBAR ALS .VOC- ODER .WAV-FORMAT. EDIT- UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT. IDEAL FÜR "WINDOWS"-EFFEKTE. FUNKTIONIERT MIT DEN MEISTEN PROGRAMMEN... AUCH MIT CD-GAMES!!

MUSIC GRABBER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IM SOUND -TRACKER-FORMAT; ABSPEICHERBAR AUF DISKETTE UND HD. ABSPIELBAR MIT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG GEHÖRENDEN SOFTWARE-PLAYERS.

KOSTENLOSE UPDATE-SOFTWARE !!

Ab Version 4.1 (jetzt lieferbar) hat das ACTION REPLAY ein integriertes FLASHROM. Dieser ermöglicht es, daß bei Erscheinen einer neuen Version jeder Action-Replay-Besitzer selbständig ein Update von Diskette durchführen kann. Die Update-Software ist erhältlich über viele Mailboxen und PD-Händler oder direkt bei uns gegen Versandgebühren.

PC PLAYER AUSGABE 6/'94: "Auf diese Hardware haben Sie gewartet !"





DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET:

PC ACTION REPLAY WIRD JETZT MIT EINEM SPIELE-MAGAZIN INKL. CD GELIEFERT. DIESE CD BEINHALTET VIELE SPIELE-DEMOS, MIT DENEN DAS ACTION REPLAY SOFORT EINSETZBAR IST.

DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE DAS ACTION REPLAY DIREKT BEI DER FIRMA DATAFLASH BEZIEHEN !!

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION: 386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)

Ein Update für ältere Versionen (unter Version 4.1) des PC ACTION REPLAY's kostet 40,- DM. Für die FLASHROM-Version werden zusätzlich DM 20,- berechnet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay komplett an uns ein. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkosten.

REVENGER JOYSTICK-INTERFACE

HIERAUF HABEN SIE GEWARTET !! JETZT IST ENDLICH SCHLUß MIT DEN JOYSTICK-PROBLEMEN AUF IHREM PC. WIR HABEN EIN PROGRAMMIERBARES INTERFACE ENTWICKELT, AN DEM MAN JEDES JOYPAD FÜR DAS "SEGA™ MEGADRIVE™" ANSCHLIEßEN KANN. JEDE (RICHTUNGS-) TASTE DIESES JOYPADS KANN NACH EINFACHER BELEGUNG (MITTELS KEYBOARD) EINE ODER MEHRERE TASTEN IHRER PC-TASTATUR EMULIEREN. HERVORRAGEND GEEIGNET FÜR VIELE BEKANNTE (FIGHTER-) SPIELE, DIE MAN SONST NUR MIT DER TASTATUR SPIELEN KANN, WIE Z.B. "STREETFIGHTER II™" UND VIELE ANDERE.

PREIS: INTERFACE DM 79,- INTERFACE + COMPETITION PRO 6 BUTTON JOYPAD NUR DM 99,-

DATAFLASH

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY

DATA Flash GmbH

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

FÜR ÖSTERREICH: DARIUS HandelsgmbH & C0 KG
Andreas Huger-Gasse 56 1220 Wien Tel. 01 201 02-0

PCAR0195 EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. - EDE - NETHERLANDS FAX 0031 8380 32146

STREIT-GESPRÄCH

Die Uner

Die technischen Anforderungen für Spiele werden immer abenteuerlicher. Anläßlich des Hardware-Fressers »Wing Commander 3« debattierte PC Player-Autor Roland Austinat mit Jörg Rohrer, dem Technical Wizard des deutschen Büros von Electronic Arts/Origin.

Liegt's an den faulen Programmierern oder kommen Sie als PC-Besitzer wirklich nicht drumrum, ständig Ihre Kiste aufzurüsten? Kaum hat man sich vom finanziellen Schock des letzten Hardwareeinkaufs erholt, verlangen neue Programme noch luxuriösere Technik für ungetrübten Spielegenuß.

Tolle Videosequenzen und Super-VGA-Darstellung schmücken den dritten Teil der Wing Commander-Reihe, der momentan ganz vorne in den Spielehitlisten zu finden ist. Um aber alle technischen Features voll ausfahren zu können, braucht man 8 (besser 16) MByte RAM; ein Pentium 90 oder DX4-100 für schnelle Super-VGA-Darstellung wäre auch nicht schlecht.

PC Player-Autor Roland Austinat sprach mit Jörg Rohrer, erklärtem Spielefan seit den Tagen des Atari 800. Jörg ist seit 1992 als Product Marketing Manager bei Electronic Arts Deutschland unter anderem für Kundendienst und Hotline-Service verantwortlich.



Jörg Rohrer, Marketing Manager bei Electronic Arts/Origin: »Wing Commander 3 ist noch einen Schritt weiter nach vorne gegangen. Das wird meiner Meinung nach auch von den Käufern erwartet.«

Jörg: Man wird von Chris Roberts sicherlich immer wieder »extreme« Programme erwarten können, das war schon beim ersten Wing Commander so, der auf 286ern nicht mehr vernünftig zu spielen war. Wing Commander 3 ist noch einen Schritt nach vorne gegangen. Das wird meiner Meinung nach auch von den Käufern erwartet.

Roland: Dann kann ich als Kunde aber erwarten, daß die Produkte, die man mir für 150 Mark verkaufen will, sauber und effizient programmiert sind. Warum werden z.B. nicht schon während des Briefings in der »Victory« einige Daten für den Weltraumflug in den Speicher geladen? Das würde die Wartepausen doch etwas verkürzen.

Jörg: Bei einem Missions-Briefing mit bildschirmfüllenden Videos, Sprache und Animation, ist die Datenmenge im Speicher schon so groß, daß man nicht noch andere Sachen reinzwängen kann. Das ist definitiv ein Problem; das sieht Origin ganz genauso, und man hätte sich dort auch gewünscht, daß es noch schneller geht. Die 3DO-Version von Wing Commander 3 wird aufgrund der anderen Systemarchitektur auch bei vier CDs kürzere Ladezeiten haben – und das trotz geringerem Hauptspeicher. Das ist das Problem des PCs; der ist von seiner Architektur her alles, nur keine Spielemaschine.

> »Die Leute haben Chris Roberts doch schon bei Strike Commander für verrückt erklärt...«

Man wird sehen, wie weit sich der PC noch aufrüsten läßt. Bei »Strike Commander«, für das man einen 486er gebraucht hat, haben die Leute Chris Roberts auch für verrückt erklärt und gemutmaßt, daß er einen Vertrag mit Intel hätte.

Roland: Der Verdacht kann sich aber doch aufdrängen, wenn man auf dem Poster in der Wing 3-Schachtel den Aufdruck liest: »Der Pentium-Prozessor – können Sie ohne ihn überleben?«. Darunter dann das Intel-Logo. Kommt in fünf Jahren Wing Commander 7 mit beiliegendem Prozessor-Upgrade für 800 Mark?

Jörg: Zu unserer Beziehung zu Intel kann man sagen, daß Intel in den letzen zwei, drei Jahren einfach gemerkt hat, daß es nicht nur Anwender und Firmen sind, die sich dicke Rechner kaufen. Mittlerweile gibt es auch einige Spiele, übrigens nicht nur von uns, welche die Rechenstärke solcher PCs ausnutzen. Seien wir mal ehrlich: Welche Programme



neben Windows-Anwendungen nutzen die Rechenkraft eines Pentiums so wie »NASCAR Racing« oder »US Navy Fighters« in Super-VGA? Intel ist an uns herangetreten und hat gesagt: »Wir haben im Grunde schon eine Verbindung: Unsere PCs sind dafür da, daß eure Software darauf läuft. Und eure Software sorgt dafür, daß auch unsere dicken PCs verkauft werden.«

Roland: Dabei entsteht aber die Gefahr, die Innovationsspirale bewußt schneller zu drehen.

Jörg: Möglicherweise, aber die Monopolstellung von Intel ist in diesem Punkt so groß, daß wir als Softwarehersteller keinen sonderlichen Einfluß darauf haben. Wir werden das nächste große Origin-Produkt mit Sicherheit auch nicht für den »686er« programmieren oder den Pentium als Grundvoraussetzung betrachten, das steht definitiv fest. »Wings of Glory« oder »Bioforge« laufen auch auf 486ern gut.

Origin wird aber sicherlich immer Produkte herausbringen, die an die Grenze der Rechnerleistung herangehen. Als Beispiel wäre da »Privateer II – Dark Side« von Chris Roberts' Bruder Erin zu nennen, das für Januar '96 geplant ist. Im April werden dafür in den Pinewood-Studios in England die Filmaufnahmen durchgeführt.

Die Grafik-Engine ist eine verbesserte, schnellere Version des Wing 3-Systems, allerdings werden die Hardware-Anforderungen nicht größer sein. Man muß sich auch überlegen: Wenn man heute ein großes Projekt anfängt, für das locker 24 Monate Entwicklungszeit angesetzt werden können – wie sieht bei der Veröffentlichung dann der Hardwarestandard aus?

Roland: Ein kritisches Wort zum Handbuch und den Installationshinweisen von Wing Commander 3: Da steht ja fälschlicherweise drin, daß man Smartdrive ausgeschaltet lassen soll, oder daß

sättlichen

man entweder XMS oder EMS benutzen kann...

Jörg: Das Problem von falschen Angaben in Handbüchern und Referenzkarten liegt daran, daß diese fast immer übersetzt und gedruckt werden, bevor die Software endgültig fertig ist.' Es ist keine Seltenheit, daß erst 14 Tage vor der Auslieferung die letzte Programmversion vorliegt und dann eben noch eine Readme-Datei mit auf die CD oder Disk kommt.

Roland: Gut, aber die liest der unbedarfte Spieler ja oft nicht sofort, sondern erst dann, wenn's hakt. Warum ist es nicht machbar, ein Installationsprogramm zu schreiben, das automatisch prüft, welche Programme im Rechner laufen und dem Spieler dann sagt »Ich schreibe jetzt eine an Wing Commander 3 angepaßte Version Ihrer Startdateien auf die Festplatte«?

Jörg: Das ist etwas, das man mal mit den Entwicklungsteams besprechen müßte. In dieser Hinsicht hat sich aber glücklicherweise schon einiges getan. Vor ein paar Jahren war's noch richtig katastrophal; da ist man davon ausgegangen, daß nur echte Cracks ein Spiel kaufen und dann auch installieren können. Heute ist eine Installationsanleitung schon mal 25 Seiten dick. Das muß auch so sein, sonst können die Jungs von der Hotline keine Tips zum eigentlichen Spiel geben, sondern sind den ganzen Tag mit Installationshinweisen beschäftigt.

> **»Wenn der Spielemarkt das Jahrtausend überleben will, müssen die Preise runter gehen.«**

Roland: Wie konkret denkt Ihr denn über weitere Wing Commander-Spiele nach?

Jörg: Wing Commander 4 wird kommen. Es gibt sogar nicht wenige Überlegungen, es zur selben Zeit als Kinofilm herauszubringen. Die Story und Rahmenhandlung ist mittlerweile so bekannt und hat so viel Substanz und Atmosphäre, daß man daraus sicher auch einen tollen Film machen könnte.

Im März dieses Jahres bringen wir übrigens »Wing Commander Armada« für Windows mit Netzwerkunterstützung heraus. Das ist zum Teil auch ein Test, um zu sehen, wie ein solches Spiel unter Windows überhaupt ankommt.



Roland Austinat war mit seinem PC-System glücklich und zufrieden – bis er Wing Commander 3 installierte: »Die Produkte, die man mir für 150 Mark verkaufen will, müssen sauber und effizient programmiert sein.«

Roland: Was bringt uns die Zukunft? Nur noch Spiele für den PC, die wie Wing Commander 3 aufgemacht sind, mögen ja ganz nett sein. Aber immer rund 150 Mark dafür auszugeben, ist vielleicht doch ein bißchen viel.

Jörg: Ich denke, daß angesichts der neuen CD-Spielkonsolen wie Sega Saturn oder Sony Playstation der PC härter um seine Vormachtstellung kämpfen muß. Wenn man für den Preis einer Roland-Soundkarte eine, wenn nicht sogar zwei Konsolen kaufen kann, werden die wieder interessant.

Roland: Inwieweit ist bei reinen CD-Produkten die Raubkopiererei eigentlich noch ein Problem?

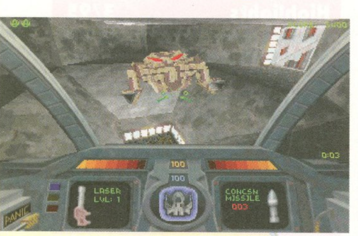
Jörg: Wing Commander 3 auf vier CDs ist für Raubkopierer sowieso uninteressant, obwohl ich von einer 80 – 100 MByte großen »geknackten« Version weiß, bei der man die reine Weltraumaction fliegen kann – natürlich ohne zu wissen, was man machen muß, weil die Briefings fehlen. »Magic Carpet« auf CD hatte z.B. schon binnen zwei Monaten »Strike Commander« verkaufszahlenmäßig fast eingeholt, obwohl für Strike Commander viel stärker Werbung gemacht wurde – aber das ist halt auch auf Diskette erschienen.

Wenn der Spielemarkt das Jahrtausend überleben will, müssen die Preise runter gehen. Das könnte dazu führen, daß selbst eine teure Produktion in Wing-Commander-Dimensionen in ganz anderen Stückzahlen produziert, für 50 Mark verkauft wird und sich das ganze auch noch finanziell rechnet. Welches System letztendlich das Rennen machen wird, ist noch nicht abzusehen. Die neuen CD-Spielkonsolen werden jedenfalls gewaltig aufholen.

(Roland Austinat/hl)

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 3/95

Abstieg in den CD-Tunnel

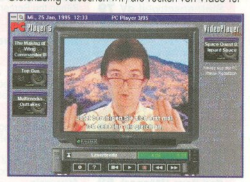


Der absolute Überflieger: Sieben Levels von Descent, ohne Einschränkungen spielbar!

Schnallen Sie sich gut an: Unser aktuelles CD-ROM führt Sie in unterirdische Minen auf fernen Planeten, in einen Jet über dem Mittelmeer und in ein Forschungslabor von Darth Vader.

Noch mehr »plus« für PC Player: Damit Sie bei uns weiterhin mehr als »nur« ein paar Spieledemos kriegen, setzen wir weitere Ideen unserer Leser in die Praxis um. Ab sofort finden Sie auf der CD-ROM zum Heft auch digitale Tips & Tricks. Natürlich werden wir nicht einfach Lösungen aus dem Heft nochmal auf die Scheibe bannen. Vielmehr packen wir spezielle Tips-Beiträge auf die CD, die nicht ins Heft passen. In erster Linie werden Sie Schummel-Spielstände, aber auch besonders dicke Kartensätze für komplexe Programme finden. Schauen Sie am besten gleich einmal in das Verzeichnis „\TIPS" auf der CD.

Gleichzeitig versuchen wir, die Tücken von Video-für-Windows in Verbindung mit nicht ganz kompatiblen Grafikkarten in den Griff zu kriegen. Unser neuer VideoPlayer hat den Zusatz »Turbo« bekommen und sollte jetzt einigen Grafiktreibern richtig Beine machen. Wenn die Videos bei Ihnen jetzt schneller laufen, würden wir uns über eine Nachricht freuen. Und sollten Sie am Kiosk mal die plus-Ausgabe mit CD-ROM verpaßt haben: Mit dem Nachbestell-Service können Sie jetzt auch die CDs solo nachbestellen. Mehr dazu lesen Sie auf unserem Karton in der Heftmitte. Weitere Anregungen wünschen wir uns zu den Themen »Daten Player« und »Interaktiver Test«. Unser Team bastelt an erweiterten Versionen und freut sich auf Verbesserungsvorschläge.



Privatfernsehen, wir kommen: Bewundern Sie die 867. Folge aus der dramatischen Arzt-Serie »PC Notruf«.

Spielen Sie die neuen 3D-Boliden an

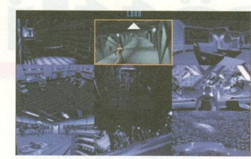
Die Genre der 3D-Actionspiele hat einen neuen König und Sie können ihn mit Hilfe unseres ROMs ausgiebig anspielen: Komplette sieben Level aus Interplays »Descent« sind auf »PC Player plus« zu finden. Warum wir diesen Titel so toll finden, können Sie ab Seite 46 nachlesen.

Dreidimensional geht es auch mit einem Probelevel aus »Dark Forces« weiter, dem neuen Star-Wars-Actionspiel; gefolgt von der Shareware-Version des Shadowcaster-Nachfolgers »Heretic«. Für die Freunde der Flugsimulation stehen ein Jet in »US Navy Fighters« und ein Doppeldecker in »Wings of Glory« zum Anspielen bereit. Natürlich fehlen auch die Genres Adventure mit »Presumed Guilty« und Sport (»Lothar Matthäus Super Soccer«) nicht.

Exklusiv auf PC Player plus

Unser »interaktiver Test« widmet sich diesmal »Wing Commander 3«. Auf vielfachen Wunsch gibt es jetzt noch mehr Infos zum Spiel und den kompletten Testbericht aus PC Player zum Nachlesen. Gleichzeitig haben wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts Deutschland auf unserer CD das Video »The Making of Wing Commander 3« untergebracht, welches bisher nur Besitzer der »Special Edition« sehen konnten. Da uns die Bildqualität der Origin-Version nicht völlig überzeugte, wurde das Video neu digital gemastert und deutsch untertitelt.

Die »Multimedia-Leserbriefe« zeigen diesmal einen besonderen Gastmoderator, die erste Folge der neuen



Kein Weiterkommen bei Cyberia? Der Mogel-Spielstand öffnet alle Türen.

Arzt-Serie »PC Notruf« und auf vielfachen Wunsch gibt es wieder »Outtakes« – die schönsten Pannen von unseren Dreharbeiten.

CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos haben wir auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellesten Versionen von drei Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Spieledemos auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an:

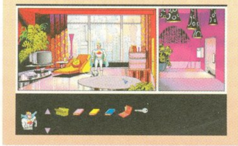
PC Player, CD-Umtausch,
Gruber Str. 46a, 85586 Poing

In der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen. (bs)

DAS SPIEL DES MONATS

Ein neuer Superheld sorgt für bunte Farben: »Cleanman« wird von Scotch auf die Reise geschickt, um die Grauschleier in der Welt zu besiegen. Die voll von CD spielbare Version dieses Super-VGA-Adventures finden Sie auf unserem ROM; im Handel ist eine erweiterte Version mit noch mehr Puzzles und Sprachausgabe erhältlich.



Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:
60311 FRANKFURT	56068 KOBLENZ	53721 SIEGBURG	53111 BONN	52062 AACHEN	50939 KÖLN	50676 KÖLN	40211 DÜSSELDORF
FAHRGASSE 87	SCHLOSS STR. 16	KAISER STR. 54	MÜNSTER STR. 11	BLONDEL STR. 10	GOTTESWEG 157	MATTIAS STR. 24-26	AM WEHRHAHN 24
069/280170	0261/309634	02241/68045	0228/659726	0241/406912	0221/425566	0221/239526	0211/364445

z.B.:	3.5"	CD
5th Fleet AH (KE)	109.90	109.90
11th Hour (DA) *		139.90
Across the Rhine (KD) *	109.90	109.90
Action Replay MK 4 (DA)	199.90	
Adventure of Nikko (DA) *	59.90	59.90
Alladin (DA)	79.90	
Alien Breed Tower Assault (DA)	64.90	69.90
Alien Logic SSI (KE)	99.90	109.90
Alien Olympics (DA)	84.90	84.90
Alone in Dark 3 (KD)		**109.90**
B.C.Racers (DA) *	79.90	79.90
Battle Cruiser 3000 (KE) *	99.90	
Bazooka Sue (KD)	99.90	99.90
Bioforge (KD) *		**109.90**
Blackhawk (KD)	84.90	84.90
Body Count (KE)	89.90	89.90
Cannon Fodder 2 (DA)	79.90	
Carribean Desaster (KD)	89.90	99.90*
Colonization & Civilization (KD)		139.90
Command & Conquer (KE)*		**99.90**
Commander Blood (DA)*		89.90
Companions of Xanth (KE)	79.90	
Creature Shock (KD)		109.90
Crystal Caliburn Win (KE)	79.90	79.90*
Cyberia (DA)		**119.90**
Cyberspace (KD)	99.90	99.90
Cyberwar (KD)		119.90
Cyclones SSI (KE)	119.90	119.90
Dark Forces (KD) *		**109.90**
Dark Sun 2 (KE)	109.90	139.90
Dawn Patrol (KD)	109.90	109.90
Descent (DA)	99.90	99.90
Der Clou Data (KD)	49.90	49.90
Deathgate (KE)		99.90
Dime City (KD) *	99.90	
Discworld (KD)		99.90
Dominus (KE) *	99.90	
Dragon Lore (KD)		89.90
Dreamweb (KD)	99.90	99.90
Dungeon Master 2 (KE)	**99.90**	**99.90**
Ecstatica (KD)	89.90	109.90
Elder Scrolls 2 (KE) *	99.90	84.90
Elite 3 (KD) *	89.90	89.90
ESPN Baseball Tonight (KE)		119.90
F 1 Team Manager (DA) *	99.90	
Fantasy Fest SSI (KE)	**99.90**	**119.90**
Fighter Wing (DA)	109.90	109.90
Flight Simulator 5.01 (KD) *	159.90	
Flight of the Amazone Queen (KD)	99.90	99.90
Frontlines (KE) *	99.90	
Full Throttle (KD) *		**109.90**
Gone Fishing (KE)		109.90
Goblins 4 (KD) *		**99.90**
Hammer of the Gods (KE)		119.90
Hattrik -Ikarion (KD) *	89.90	99.90
Hell (KD)		99.90
Heretic (DA) *		**99.90**

z.B:	PC	CD
Heroes of Might & Magic (KD) *	**109.90**	**99.90**
Hokum K50 Werewolf (DA)	89.90	
Incredible Machine 2 (KD)*		**84.90**
Innocent U.Caught 2 (KD)*	69.90	79.90
Iron Assault (DA) *		119.90
Jagged Alliance (KD) *		109.90
Jungle Strike (KE)	84.90	84.90
Kick Off 3 Euro.Ch.(DA)	69.90	
King Ping Bowling (DA) *	**79.90**	
King's Quest 7 (KD)		109.90
Klick'n Play (KD)	**109.90**	**109.90**
Knights of Xenthar (KE)	129.90	99.90
König der Löwen (DA)	79.90	
Land of Lore 2 (KD) *		**119.90**
Legend of Kyrandia 3 (KD)	99.90	
Lemmings 3 (DA)	79.90	84.90
Little Big Adventure (KD)		109.90
Lost Eden (KE) *		119.90
Magic Carpet (KD)		109.90
Matthäus Soccer 2 (KD)	84.90	
Mechwarrior 2 (KD) *	99.90	
Menzoberanzan SSI (KE)	**119.90**	**119.90**
Metal Marines (DA)	69.90	79.90
Metalt.: Earthsiege dt	109.90	109.90
Microsoft Golf 2.0 (KD)	149.90	
Monty Pytons C.W.O.T. (KE)		99.90
Noctropolis (DA)		109.90
Panzer General (DA)	**99.90**	**99.90**
Phantasmagoria (KD) *		119.90
Pinball Illusions (DA)	**69.90**	
Rise of Robots SVGA (DA)	89.90	109.90
Renegade-Interceptor (KE)*		99.90
Royal Flush (KE)	69.90	69.90
S.U.B. (KD)	79.90	
Schatten des Imperiums (KD) *		99.90
Schwarzes Auge 2 (KD)	89.90	99.90
Sensible World Soccer (DA)	79.90	
Simon t.Sorcerer 2 (KD)*	**99.90**	
Space Federation (DA)	84.90	
Star Trek-Next Generation (KD) *		**119.90**
Star Trek-Technical Manual (KE)		**119.90**
Star Wars Scr.Saver (KD)	69.90	
Stardust (DA)	69.90	
Stonekeep (KE) *		129.90
Super Carts (DA)		119.90
System Shock (KD)	99.90	99.90
The Dig (KE) *	99.90	99.90
Third Reich AH (KE) *	99.90	
Tie Fighter Mission (KD)*	**39.90**	
U.F.O. & Master of Orion (DA)		109.90
US Navy Fighters (KD)		**109.90**
Victory at Sea (KE) *	99.90	
Virtuoso (KD)		89.90
Warcraft:Orcs+Humans (DA)	99.90	99.90
Wing Commander 3 (KD)		**129.90**
Wings of Glory (DA) *		109.90
X-Wing Compilation (KD)	89.90	89.90
Zonked (DA) *	49.90	

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

3.5" z.B.:	
Alien Carnage (KE)	39.90
American Gladiators (KE)	19.90
Burning Steel 1 (KD)	49.90
Burning Steel 2 SVGA (KE)	49.90
Chaos Engine (DA)	**39.90**
Comanche (KD)	59.90
Comanche Data 1,2 (KD) je	**39.90**
Crazy Sports Football (KE)	19.90
Cyberworld (KD) (Air Warrior,Cyberchess, Global Effect)	49.90
Dark Sun (KE)	39.90
Eishockey Manager (KD)	39.90
Elite 2 (KD)	**39.90**
Empire Soccer (DA)	39.90
Evasive Action (KD)	29.90
F 1 Grand Prix (DA)	49.90
Flight 5 (KE)	59.90
Fury of the Furries (DA)	29.90
Genesia (KE)	39.90
Hannibal (KE)	29.90
Humans (DA)	19.90
Hurra Deutschland (KD)	**19.90**
Innocent U.Caught (KD)	49.90
Jonathan (KD)	29.90
Joysoft Classics (DA) (Rail.Tycoon,Came f.Desert TV Sp.Footb.,Def.o.Crown, TV Sp.Basketb,Supremacy)	**49.90**
Legend o.Kyrandia 2 (KE)	**39.90**
Lethal Weapon 3 (DA)	19.90
Links Mauna Kea (KE)	19.90
Matthäus Fußball (DA)	49.90
Might & Magic 4 (KD)	39.90
NFL Coach C.Footb.(KE)	39.90
Pacific Strike (DA)	**49.90**
Pacific Str.Speech (DA)	29.90
Quest f.Knowledge (KD) (Elite 2, Humans, Nomad)	49.90
Railroad Tycoon Del.(DA)	49.90
Ryders Cup (DA)	29.90
Sam & Max (KD)	**59.90**
Sc.Theatre of War (KD)	9.90
Search for the King (DA)	19.90
Sim City 2000 Data (KE)	24.90
Soccer Kid (DA)	39.90
Tank (DA) 5.25"	9.90
Terminator Ramp.(KE)	29.90
The Games 92 (DA)	9.90
Tie Fighter (DA)	**59.90**
Traders (KD)	19.90
U.F.O. (KD)	79.90
Wallstreet Manager (KD)	39.90
War in the Gulf (KE)	29.90
Wing Armada (DA)	**59.90**
World C.94 Year Comp.(DA)	49.90

SUPER PREIS

CD z.B.:	
7th Guest OEM (KE)	**49.90**
Al Quadim & Dungeon Hack (KD)	89.90
Alone i.t.Dark 1&2 (KD)	**79.90**
Black Power Line 2 (KE) (Sarakon,Return o.Medusa,Crime Time,Rolling Ronny,Lord o.Doom)	29.90
Blue Force (KE)	39.90
Burning Steel 2 (KE)	49.90
Central Intelligence (DA)	**59.90**
Comanche & Data 1+2 & Winzer (KD)	79.90
Corridor 7 (KD)	39.90
Day of Tentacle (KD)	**79.90**
Der Patrizier (KD)	49.90
Dungeon Hack (KD)	39.90
Elite 2 (KD)	39.90
Encore Compilation (KE) (Heimdall,Thunderhawk, Curse of Entchantia)	29.90
Eye of Beholder 3 (KD)	39.90
F 1 Grand Prix (DA)	49.90
F 15 Strike Eagle 3 (DA)	49.90
Gobliiins 1 (KE)	39.90
Gobliins 2 (KE)	39.90
Hannibal (KD)	29.90
Hell Cab (KE)	**39.90**
Hurra Deutschland (KD)	29.90
Joysoft Classics (DA) (siehe 3.5")	49.90
Lucasart Classic Sims (DA)	69.90
Mario is Missing Del.(KE)	29.90
Megalomania (DA)	29.90
Megarace (KD)	**49.90**
Might & Magic 4 (KD)	39.90
Might & Magic 5 (KD)	39.90
Protostar (KE)	29.90
Quest f.Knowledge (KD) (siehe 3.5")	49.90
Rebel Assault & Spirit of Adventure (KD)	**99.90**
Rings of Medusa 1 (KD)	29.90
Sam & Max (KD)	**79.90**
Shadow Caster (KD)	49.90
Space Hulk (KD)	49.90
Stronghold (KD)	39.90
Space Crusader (KE)	59.90
The Animals Multi Zoo (KE)	39.90
The Greatest (DA) (Shuttle,Dune,Lure o.Temptress)	29.90
Who shot J.Rock? (KE)	49.90
**Wing Armada ** **	**69.90**
Zool 2 (DA)	39.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer einen Ersatzwunsch angeben, da viele Spiele Restposten sind.

MACINTOSH z.B:	
A-Train & Contr.Set **	59.90
Civilization **	109.90
David Bowie Jump CD	89.90
Fury of the Furries **	69.90
Gadget CD	129.90
Goblins 3 dt	119.90
Iron Helix ** CD	99.90
Links Pro	109.90
Rebell Assault CD dt	109.90
Theme Park dt	89.90

LÖSUNGEN z.B:

(Alle Komplett in Deutsch)

Al Quadim	17.95
Alone i.t.Dark 2 - 1+2 je	17.95
Beneath a Steel Sky	17.95
Dark Sun - 1+2 je	17.95
Dragon Lore	17.95
Ecstatica	17.95
Elder Scrolls	17.95
Eye o.Beholder -1+2+3je	17.95
Goblins - 1+2 je	17.95
Indiana Jones - 3+4 je	17.95
Ishar - 1+2+3 je	17.95
King's Quest - 5+6+7 je	17.95
Leg.o.Kyrandia-1+2+3 je	17.95
Little Big Adventure	17.95
Might & Magic - 3+4+5 je	17.95
Monkey Island - 1+2 je	17.95
Schwarzes Auge - 1+2 je	24.95
Simon the Sorcerer	17.95
Ultima - 7+8 je	17.95
Under a Killing Moon	17.95
Wizardry - 6+7 je	17.95

ZUBEHÖR z.B:

CH Pro Pedale	239.90
Competition Pro Star	69.90
Flightmax	79.90
Flightstick Pro	159.90
Gamecard 3 Auto	89.90
Gameport 2000	69.90
Gravis Analog Pro	79.90
Gravis Phoenix	259.00
Joypad/Command Pad	39.90
Music Boss Ultra	179.00
Thrustm.Lenkrad	339.00
Thrustm.FCS Falcon	299.00
Thrustm.Flight Pro	299.00
Vivid 3D	**159.90**
Wing Man Extreme	109.90

(KD) KOMPLETT Dt.
(KE) KOMPLETT Engl.
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT DA
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH



VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

SPIEL DES MONATS

VIVID 3D

Das Modul wird zwischen Soundkarte und Lautsprecher oder Verstärker geschaltet. Das Stereo Signal der Soundkarte wird nach komplexen Formeln ausgewertet und weiterverarbeitet und kommt als optimaler 3D Effekt aus Ihren Boxen. Funktioniert auch bei schwachen Lautsprechern mit deutlicher Klangverbesserung.

Test: PC Player 12/94

TIP DES MONATS

Fantasie Fest

AD & D Spielesammlung der Superlative !!!
Frisch aus der USA eingetroffen !!!
Nicht nur für Rollenspielfans !!!

Stronghold,
Dungeon Hack,
Unlimited Adventure,
Fantasy Empires

VERSAND:
NACHNAHME:9DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

EILPOST: 9+8 DM
UPS: 9 + 6 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: 15 DM
(nur postbar)

SICHERHEITS VERPACKUNG 2.50 DM

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

Joysoft BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS
1x KATALOG fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	**KOSTEN LOS**
ERSATZWUNSCH	

○ **PC 3.5"** ○ **CD ROM**
○ **NACHNAHME: 9 DM**
○ **EILPOST: 8 + 9 DM**
○ **UPS: 6 + 9 DM**
○ **VORKASSE/SCHECK: +6 DM**
○ **AUSLANDVORKASSE: +15 DM**
nur gegen Vorkasse, postbar
○ **TEILLIEFERUNG**
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

PCP395

Test: »ran Multimedia-Bundesliga«

RAN AUFS ROM

Videos, Tabellen und jede Menge Statistik: Im Mittelpunkt des neuen »ran«-ROMs steht ein kompetenter Rückblick auf die Saison 93/94. Damals, als der Töppi mit dem Uli und dann waren's doch wieder die Bayern…



Zu jedem Spieltag der Bundesliga-Saison 93/94 gibt's reichlich Facts und flotte Sprüche

Da haben wir sie nun, die lieben und teuren Fernsehrechte an der Fußball-Bundesliga. Billig war der Spaß nicht gerade, also wird fröhlich zweitverwertet. Den Fernsehsender SAT1 mag nicht nur die Aussicht auf ein paar Mark für die Portokasse in multimediale Gefilde getrieben haben. Durch CD-ROM-Ableger seiner Fußballshow »ran« möbelt die Schreinemakers-gebeutelte Anstalt auch ihr eher rüstiges Image etwas auf. Versuch Nr. 1 war ein Spiel namens »ran-Trainer« und entpuppte sich als fragwürdige Bereicherung des Genres der Fußball-Strategiespiele. Angesichts der technischen und spielerischen Abgründe, die sich bei dieser Prachtgurke auftaten, mußten die Konkurrenten »Anstoss« und »Bundesliga Manager« nicht um ihre Pfründe bangen. Denn was nützt das schöne »ran«, ist am ROM nichts Gutes dran?

Vorurteile gegen »ran Multimedia-Bundesliga« sind indes unangebracht. Denn hier handelt es sich nicht um ein Spiel, sondern um ein Fußball-Nachschlagewerk. Die Programmierkünste der Softwarefirma von »ran-Trainer« wurden nicht weiter bemüht; die Multimedia-Bundesliga ist eine Koproduktion mit Sybex und der Software-Abteilung des gediegenen Ullstein-Verlages.

Das neue CD-ROM läuft unter Windows und bietet vier Abschnitte. Kernstück ist der Rückblick auf die Bundesliga-saison 93/94. Neben Kommentaren, Ergebnissen und Statistiken zu jedem einzelnen Spiel bestaunt man dabei rund 30 Minuten Videoclips. Hier zahlt es sich aus, daß auf das gute »ran«-TV-Material zurückgegriffen werden durfte. Manierlich digitalisiert und professionell kommentiert bekommen Sie alle Highlights der Spielzeit nochmals gezeigt – vom legendären Slalom-Tor Jay Jay Okochas gegen den KSC bis zum dramatischen Saison-Finish, als der SC Freiburg doch noch den Klassenerhalt schaffte. Die Ausstattung mit Videos wirkt nicht so willkürlich wie bei anderen Fußball-CD-ROMs, ist aber auch nicht perfekt. Bei manchen Spieltagen werden zwei Partien in der Zusammenfassung gezeigt, bei anderen gibt es hingegen kein einziges Video. Als mildernden Umstand mag man gelten lassen, daß irgendwann der Platz auf der CD ausgeht, aber fast 100 MByte wären hier noch zu füllen gewesen.

Die anderen Abteilungen des Programms schillern nicht ganz so multimedial. In der Datenbank wühlt man nach Kurzinfos aller Spieler, die in der Bundesliga je gekickt haben oder läßt sich extravagante Spezialitäten wie den Tabellenstand am 22. Spieltag der Saison 76/77 zeigen. Wer Tipparbeit nicht scheut und die Ergebnisse und Torschützen rekonstruieren kann, archiviert den Verlauf der laufenden Spielzeit. Der Rückblick auf die WM in den USA ist primär eine Ergebnissammlung mit ein paar Textseiten, aber ohne Videos.

Manch anderes Ausstattungsdetail macht wenig Sinn. So bekommen Sie zwar den Text zu den Spieltaganalysen der Saison 93/94 auch vorgelesen, aber für eine Sammlung digitalisierter Standbilder der wichtigsten Kicker war kein Platz. Liebhaber von Hintergrundberichten werden mit ein paar Textzeilen abgespeist; Leckerbissen wie z.B. die schön-



Vier Punkte bietet das Hauptmenü. Am detailliertesten wird die letzte Spielzeit der deutschen Elite-Liga behandelt.



Von den dramatischsten Spielen der Saison können Sie sich professionell kommentierte Kurzvideos angucken

sten polemischen Interview-Statements von Lothar Matthäus versagt uns das CD-ROM.

Bedienung und Präsentation bieten wenig Angriffsfläche. Die Anklickerei erweist sich als idiotensicher; eine »Hilfe«-Funktion erklärt in Augenblicken der Ratlosigkeit geduldig die Icon-Funktionen. Energische Musikuntermalung der rhythmischsten Art (für die Älteren unter uns abschaltbar) und wohldesignte Menüs geben dem Programm einen angenehm professionellen Charakter. Nur sporadische Tippfehler (...da soll Gerd Müller mal in einer Bundesliga-Saison über 60 Tore erzielt haben...) trüben den guten Eindruck etwas. Ärgerlich: Das CD-Programm macht sich mit rund 30 MByte prominent auf Ihrer Festplatte breit.

Die kleinen Schnitzer rütteln freilich nicht an der Tatsache, daß es für Bundesliga-Fans keine bessere Saison-Aufarbeitung gibt. Den Rückblick auf die turbulente Saison 93/94 hätte man sich schon vor einem halben Jahr gewünscht, aber die sorgfältige Informationssamlung in Verbindung mit den ordentlichen Videos kann kein Konkurrent bieten. Die anderen Programmteile wie WM-Retrospektive oder eigenhändiges Updaten der aktuellen Spielzeit sind ganz nette Dreingaben, aber nicht so sorgfältig inszeniert wie die Rückschau. »ran Multimedia-Bundesliga« gehört bei jedem ehrbaren Fußball-Fan ins Archiv und ist zudem nicht Selbstzweck: Kein VHS-Band oder Buch kann mit den Zugriffs- und Suchfunktionen konkurrieren, die das CD-ROM beschert. (hl)



Test: »Take your best shot«

KAMPF DEM BÜROSTRESS

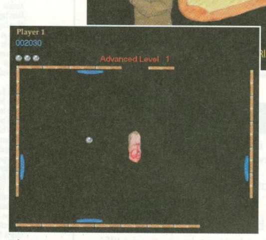
Wenn zwei Cartoon-Männchen sich zerfleischen, hat der Liebhaber makabren Humors seine helle Freude an diesem »interaktiven Streß-Befreier«.

Sollten Sie der Meinung sein, daß Zeichentrickfilme wie »Tom & Jerry« schlecht für Kinder sind, da sich die beiden Helden ständig das Schlimmste antun, dann machen Sie einen großen Bogen um »Take your best shot«. Der amerikanische Cartoonist Bill Plymton schuf mit seinen lebensnahen Büromenschen zwei Kultfiguren, die dank MTV auch in Europa bekannt wurden. Die beiden haben nichts anderes zu tun, als einander auf makabere Weise die Köpfe einzuschlagen. Abgesehen von diversen Faustschlägen auf die Nase greifen die beiden auch zu Dynamit, Kanonen, Felsbrocken oder Scheren, um sich das Leben schwer zu machen. Was Ihnen das alles am PC bringt? Ganz einfach: Sie sollen sich damit abreagieren. Die Programmierer von »7th Level« raten beispielsweise dazu, bei Telefonaten mit ungeliebten Gesprächspartnern nebenher eine der Figuren zu verprügeln. Dementsprechend einfach ist auch die Bedienung. Mit der Maus oder einer simplen Tastenkombinationen leiten Sie die Aktionen ein, die dann im typischen Stil von Bill Plymton gezeigt werden. Die Figuren sind dabei exakt so zu sehen, wie sie auch in den Cartoon-Serien auftreten: Mit rosa Schweinsköpfen, unvorteilhaften Anzügen und stoischem Gesichtsausdruck. Während der eine von beiden gerade seine Aktion vorbereitet, bleibt der andere ruhig stehen und harrt der Dinge, die da kommen.



Auch eine Art, Kopfweh zu bekämpfen: Die beiden Figuren schenken sich nichts.

Wer nicht nur Freude an den destruktiven Charakterzügen der beiden Figuren hat, sondern sich auch spielerisch betätigen will, beschäftigt sich mit drei kleinen Games. In der »Breakout«-Variante schießen Sie eine Stahlkugel auf die Köpfe der beiden, die dann in immer wieder neuen Animationen explodieren, schrumpfen oder anderweitig deformiert werden. Eine leicht verbesserte Version des uralten Automaten-Hits »Pong« ist auch dabei. Hier dürfen Sie mit bis zu vier Schlägern gleichzeitig eine Stahlkugel steuern und den wehrlosen Kopf in der Mitte des Spielfelds treffen. Die Baseball-Parodie »Batter up!« ist eine martialische Abart des amerikanischen Nationalsports. Eine Ballmaschine wirft Ihnen den Ball zu, den Sie schwungvoll auf eines der Ziele an der Bande donnern sollten.



Die »Pong«-Variante wird mit vier Schlägern gleichzeitig ganz schön knifflig

»Batter up!« ist eine witzige Baseball-Parodie

Ähnlich wie beim irrwitzigen Monthy-Python-CD-ROM rundete 7th Level das eigentliche Programm mit einem »Desktop Plymtonizer« ab, der diverse Bildschirmschoner, stehende oder animierte Grafiken als Windows-Hintergrund und unterhaltsame Geräuscheffekte enthält. Diese sorgen nicht nur für Abwechslung bei den Systemmeldungen, sondern untermalen auch jeden Tastendruck mit Schuß- oder Schlaggeräuschen.

Über den praktischen Nutzen des Programms darf je nach Geschmack gestritten werden: Für Plymton-Fans ist es ein wahrer Leckerbissen, da die Cartoons sehr schön gezeichnet sind. Streßgeplagte Computerbesitzer mit einem Hang zum Makaberen werden nach einigen Stunden mit diesem Programm wohl etwas lockerer in die Welt blicken, dafür aber ihre Tastatur ziemlich malträtiert haben. Doch wer mit Bildschirmschonern, gewalttätigen Cartoons und Bürostreß nichts am Hut hat, wird an diesem Programm wahrscheinlich nicht viel Reizvolles finden können. (fs)



take your best shot

☐ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	☐ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	☐ CD-Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ	Interaktiver Screensaver
Hersteller	7th Level
Ca.-Preis	DM 130,-
Festplatte:	ca. 15 MByte
CD-ROM:	ca. 25 MByte
Anleitung:	Englisch; gut
Programmtext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; wenig
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 60

Die brandneuen CD-ROM Spiele

COM SOFT VERSANDHANDEL
Knooper Weg 144 24105 Kiel
Tel. 0431- 56 76 79
- 56 76 76
Fax. 0431- 57 83 80
Mo - Fr 10.00 -18.00 Sa 10.00 - 13.00

CROSS Computersystems GmbH
Laden & Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

CD SPIELE

Spiel	Sprache	Typ	Preis
11 th Hour *	e/d	8	87.-
7 th Guest	e/d	3	85.-
Aces of the deep	d	2	79.-
Across the Rhine *	d	2	95.-
Action Soccer *	d	4	89.-
Aegis, Guardian of the Fleet	e	2	79.-
Air Combat Classic	e/d	7	85.-
Aladdin	e/d	6	67.-
Alone in the dark II	d	3	85.-
Alone in the dark III *	d	3	95.-
Lösungsbuch (dt) * Alone in the dark III			19.-
Anstoss World Cup Edition	d	4	79.-
Archon Ultra	d	3	69.-
Armored Fist	e	2	87.-
Battle Bugs	d	2	75.-
Battledrome	d	1	79.-
Battle Isle II	d	3	75.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	49.-
Battle Race *	e/d	1	75.-
Battle Hawks	d	2	35.-
Bazooka Sue	d	3	92.-
Beneath a Steel Sky	d	2	79.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Biing *	d	2	/
Big Red Adventure *	d	3	79.-
Bioforge *	d	3	97.-
Bloodnet	e/d	3	65.-
Burning Steel incl. Missions	d	2	87.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burntime	d	3	75.-
Carribean Desaster	d	2	85.-
Central Intelligence	e/d	8	49.-
Chessmaster 4000	e/d	8	67.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Commander Blood *	d	1	76.-
Corridor 7 enh. Version	d	3	49.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Cyclemania	e	2	79.-
Cyberia	e/d	1	88.-
Cyberia *	d	1	88.-
Cybermage *	d	1	/
Cyberwar	d	1	89.-
Cyclemania	e	2	74.-
Dark Legions	e	3	59.-
Dark Sun	d	3	78.-
Dark Sun II Wake o. Ravager	e/d	3	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	68.-
Dawn Patrol	d	1	89.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Planer + Extra Data	d	3	79.-
Descent	e/d	1	75.-
Discworld	d	1	85.-
Dragonsphere	e/d	3	85.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II *	d	5	79.-
Earth Siege	d	8	79.-
Ecstatica	e/d	3	84.-
Elite 3 First Encounters *	d	2	84.-
Erben der Erde	d	5	79.-
Falcon 3.0 Gold	e/d	2	87.-
Fantasy Empire	d	3	66.-
Fantasie Fest *	e	7	84.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Flight of the Amazon Queen *	d	3	76.-
Freddy Pharkas *	d	3	84.-
Gabriel Night	d	3	79.-
Goblins 3	d	3	89.-
Gunship 2000 + Scenery	e/d	2	34.-
Hammer of the Gods *	e	6	/
Hell	d	3	95.-
Höhlenwelt	d	/	77.-
Hurra Deutschland	d	2	66.-
Incredible Machine 2 *	d	8	74.-
Incredible Toons *	e/d	8	67.-
Indiana Jones 4	d	3	79.-
Inferno	d	8	89.-
Iron Assault	e/d	1	99.-
Iron Cross *	e	8	84.-
Joy of Sex *	e/d	2	69.-

CD SPIELE

Spiel	Sprache	Typ	Preis
Kings Quest Coll. 1-6	e	3	75.-
Kings Quest 7	e	3	79.-
Klick`n Play *	d	2	79.-
König der Löwen	e/d	6	65.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	99.-
Litil Devil	e/d	3	59.-
Little Big Adventure	d	3	88.-
Lothar M. Super Soccer *	d	4	65.-
Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-
Mad News Extrablatt *	d	zus	37.-
Magic Carpet	d	1	89.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo *	e/d		75.-
Master of Magic *	d	8	95.-
Mega Race	d	2	49.-
Menzoberranzan *	e/d	5	86.-
Monty Python	e	7	72.-
Nascar Racing	e/d	2	79.-
NHL Eishockey `95	d	4	79.-
Noctropolis *	e/d	3	89.-
Nomad	e/d	1	59.-
Oldtimer	d	7	73.-
Outpost	d	3	67.-
Panzer General *	e/d	8	85.-
Patrizier	d	8	37.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (4 CDs) *	d	3	95.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Illusions *	e/d	2	/
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	72.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Privateer & Strike Comm.	e/d	7	85.-
Project Paradise *	e/d	1	73.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Raptor 1-3	e/d	1	55.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	79.-
Renegade - Battle f. Jacobs *	e/d	1	85.-
Rise of the Triad *	e/d	1	79.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sea Wolf SSN 21	d	2	79.-
Sensible World of Soccer	d	4	59.-
Sim City 2000	d	2	83.-
Sim Town *	d	2	96.-
Simon the Sorcerer II *	d	3	76.-
Skyreals of Jorune - Alien L. *	e/d	5	85.-
Space Quest 6 *	d	3	89.-
Space Quest I - V	e/d	3	88.-
Star Crusader	d	3	85.-
Star Trek 25th Annivers.	d	3	59.-
Star Trek Next Generation *	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Lösungsbuch (dt) King`s Quest 7			19.-
Stronghold	d	3	79.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Superhero League of Hob. *	e	3	72.-
Syndicate Plus	d	7	88.-
System Shock	d	3	74.-
Terminator Rampage	e	3	66.-
T.F.X.	d	2	79.-
Theme Park	d	2	69.-
The Lost Eden *	e/d	3	89.-
Tornado & Falcon 3.0	e/d	2	65.-
Tower Assault Alien Breed III *	e/d	1	63.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
U.F.O. Enemy Unknown	d	3	88.-
Ultima 7 Bundle	d	7	94.-
Under a Killing Moon	e/d	1	99.-
US NAVY Fighters	e	2	97.-
US NAVY Fighters *	d	2	99.-
USS Ticonderoga	e/d	8	79.-
Voyeur	e/d	3	79.-
War Unlimited *	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Armada	e/d	2	78.-
Wing Comm. 1 & 2 Deluxe	e/d	7	66.-
Wing Commander 3	d	1	95.-
Wings of Glory	d	2	75.-
Winter-Summer Challenge	e/d	4	39.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-

Angebote

Spiel	Sprache	Typ	Preis
Battle Hawks	d	2	35.-
Central Intelligence	e/d	8	49.-
Corridor 7 enh.	d	3	49.-
Dune II	d	8	37.-
Indiana Jones 3	v	3	35.-
Microcosm	e/d	1	28.-
Monkey Island I	d	3	37.-
Pirates Gold	d	3	29.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Silent Service II	e/d	2	29.-
Transworld	d	2	24.-
Winter & Summer Challenge	e/d	4	39.-

Hardware

Artikel	Preis
Aktivboxen 15 Watt	39.-
Aktivboxen 80 Watt	99.-
Mitsumi FX-400 4-Fach	399.-
NEC CDR 210 SCSI 2-Fach	299.-
Toshiba XM 3501 SCSI 4-Fach	629.-
Game Card Eliminator	49.-
Gravis Joystick	49.-
Gravis Analog Pro Joystick	59.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	159.-
Speicher PS/2 4 MB	299.-
Speicher PS/2 8 MB	599.-
Mozart 16 BIT Multi-CD	159.-
Soundblaster Pro Value Edition	159.-
Soundblaster 16 Value Edition	189.-
Soundblaster 16 SCSI-2	359.-
Soundblaster AWE-32	559.-

Lösungen

Titel	Preis
Amberstar	19.-
Creature Shock	19.-
Das Schwarze Auge 1	24.-
Das Schwarze Auge 2	24.-
Death Gate	19.-
Dragonsphere	19.-
Ecstatica	19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1	19.-
Indiana Jones 3	19.-
Indiana Jones 4	19.-
Inherit the Earth	19.-
King`s Quest 7	19.-
Legend of Kyrandia	19.-
Might & Magic 3	19.-
Might & Magic 4	19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen	19.-
Monkey Island 1	19.-
Monkey Island 2	19.-
Ravenloft Strahd`s Possesion	19.-
Sam & Max	19.-
Superhero League of Hoboken	19.-
Ultima 8 Pagan	19.-
Ultima Underworld 1	19.-
Ultima Underworld 2	19.-
Wizardy 7	19.-
Zak Mc Kracken	19.-
11 th Hour *	19.-
Ambermoon *	19.-
Alone in the Dark 3 *	19.-
Discworld *	19.-
Dungeon Master *	19.-
Flight of the Amazon Queen *	19.-
Full Throttle *	19.-
Lands of Lore *	19.-
Menzoberranzan *	19.-
Noctropolis *	19.-
Phantasmagoria *	19.-
Space Quest 6 *	19.-
Stonekeep *	19.-

Unsere Spiele des Monats:

Descent *
Super 3-D Grafik mit atemberaubender Soundkulisse. Ein Action-Spiel der Sonderklasse !
Anleitung deutsch nur **74.-**

Rise of the Triad *
Geniales Parallaxen-Scrolling, 32 riesige Level
10 digitalisierte Gegner, geheime Areas. 2-Player
Anleitung deutsch nur **79.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Alone in the Dark III * — Komplett deutsch nur **95.-**

Commander Blood * — Komplett deutsch nur **76.-**

Discworld * — Komplett deutsch nur **95.-**

Freddy Pharkas — Komplett deutsch nur **84.-**

Incredible Machine II — Komplett deutsch nur **79.-**

König der Löwen — Anleitung deutsch nur **65.-**

Master of Magic* — Komplett deutsch nur **97.-**

Pinball Wizard 2000 — Anleitung deutsch nur **72.-**

USS Ticonderoga — Komplett deutsch nur **79.-**

Woodruff The Schnibble of Azimuth — Komplett deutsch nur **75.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto.Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

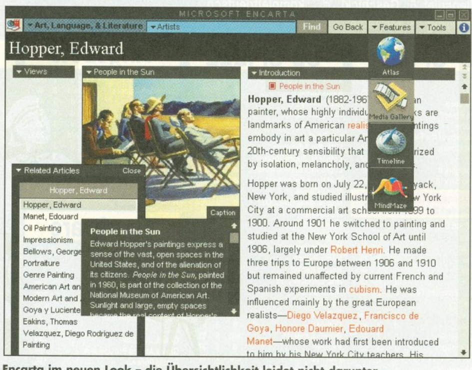


Test: »Encarta '95«

WISSEN IST MACHT

Neuauflage des besten CD-ROM-Lexikons aller Zeiten: Für die 95er-Edition spendierte Microsoft seinem »Encarta« neue Facts, schönere Menüs und noch mehr Funktionen.

Die Parade-Sparte für sinnvolle CD-ROM-Anwendungen heißt »Enzyklopädie«. In Buchform nimmt ein solches Monstrum gerne mehrere Meter Regalfläche ein, ist umständlich zu bedienen und kostet auch nicht viel weniger als so mancher Gebrauchtwagen. Da klickt man sich doch lieber durch das intelligente Such- und Querverweissystem von »Encarta«, dem ungeschlagenen Champion auf dem Gebiet der Multimedia-Nachschlagewerke.



Encarta im neuen Look – die Übersichtlichkeit leidet nicht darunter

Dank brachialer Packtechniken bringt Microsoft auf einer einzigen CD Erklärungen zu über 26.000 Begriffen unter, spendiert rund 8.000 Standbilder und insgesamt acht Stunden lange Audio-Schnipsel. Digitalisierte Videos sind üble MByte-Fresser; aus Platzgründen gibt es deshalb nur 30 solcher Clips.

Die Anschaffung von Encarta '95 lohnt sich nicht nur wegen der aktualisierten Informationen wie z.B. Nelson Mandelas Wahlsieg in Südafrika. Microsoft verpaßte der Benutzeroberfläche einen neuen, sehr gefälligen Look und ließ sich einige schlaue Zusatzfunktionen einfallen. So gibt es zu 6 Themen sogenannte »Interactivities«; kleine Lernspiele, bei denen Sie interaktiv mit der Materie vertraut gemacht werden. Wieder dabei ist »Mindmaze«, ein Quiz in der Tradition von »Trivial Pursuit«: Um den Fluch eines Schlosses zu brechen, müssen Sie sich Raum für Raum zum Ausgang vorarbeiten. Doch jede Tür öffnet sich erst nach Beantwortung einer Wissensfrage. Die Themengebiete und der Schwierigkeitsgrad sind einstellbar.

Im Prinzip gehört Encarta '95 in jeden guten Haushalt. Das Herumwühlen in den fundierten Datenbeständen macht einfach unverschämt viel Spaß. Der einzige große Haken sind die englischen Texte: Aufgrund der Informationsfülle wäre eine Übersetzung zu aufwendig; Microsoft plant leider keine deutsche Version. Neben der Sprachhürde ist deshalb auch eine US-Lastigkeit bei vielen aktuellen Themen zu verkraften. Der Lebenslauf von Talkshow-Master David Letterman wird z.B. ausführlich wiedergegeben, aber von einem gewissen »Rudolf Scharping« hat Encarta noch nichts gehört. Davon abgesehen ein Top-Produkt: unbedingt kaufen – sofern Sie mit dem Englisch zurechtkommen.

(hl)



Mit den zahlreichen Such- und Blätter-Hilfen stöbern Sie z.B. alle Einträge auf, zu denen es Multimedia-Gimmicks gibt

Beim Quizspiel »Mindmaze« setzen Sie Ihr frisch gewonnenes Wissen in Punkte um



encarta '95

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	Enzyklopädie
Hersteller:	Microsoft
Ca.-Preis:	DM 200,–
Festplatte:	ca. 7 MByte
CD-ROM:	ca. 675 MByte
Anleitung:	Englisch; gut
Programmtext:	Englisch; viel
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG: 90

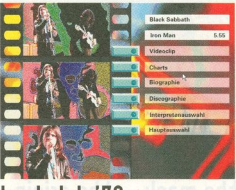


major tom '94

Denken Sie doch einmal zurück: »Völlig losgelöst, von der Erde, schwebt das Raumschiff...« sangen wir enthusiastisch Anfang der 80er Jahre, wippten die noch jungen Körper selig zu den simplen Klängen der Neuen Deutschen Welle und gönnten Peter Schilling seinen überraschenden Erfolg. Jener etwas profilarme Sänger verschwand aber nach diesem Hit schnell wieder in der Bedeutungslosigkeit und ward fortan nicht mehr gesehen.

Vor einigen Wochen tauchte er wieder auf, mit einem Projekt namens »Bomm-Bastic« und einer aktuellen Platte im Gepäck. Doch statt eines neuen Songs präsentierte Schilling die Techno-Version seines zwölf Jahre alten Hits und ließ ein kleines Computerspiel drumherum schustern, dem aktuellen Zeitgeist entsprechend. Durch dieses Programm soll sich der Käufer wühlen, um an Informationen über den Mensch und Künstler Peter Schilling heranzukommen.

Die Räume einer Raumstation verbergen Videoclips, Animationen und Songschnipsel aus alten und aktuellen Zeiten, sind aber wegen der langen Ladezeiten eher Frust- als Lustspender und auch die beiden als Audio-Tracks vorliegenden Mixes von »Major Tom« können kaum berauschen. Die Neufassungen reichen eben nicht an den genialen Charme der auf Minimalismus getrimmten Neuen Deutschen Welle heran. (fs)



beatclub '70

Es ist schon interessant, gut 20 Jahre in die Vergangenheit zu blicken und auf Musiker zu stoßen, die teils auch heute noch die Konzertsäle unsicher machen. Das CD-ROM »Beatclub '70« holt noch einmal längst verstaubt geglaubte Hits von einstigen Größen hervor wie »Zager & Evans« (»In the year 2525«) oder »Black Sabbath«, die düster »Iron Man« schrubben. In den 60er und 70er Jahren war der Beatclub das Parade-Musikprogramm im beschränkten deutschen Fernsehangebot. Die damaligen Moderatoren sind zwar nicht persönlich auf dem CD-ROM zugegen, doch der nostalgische Reiz ist nett. Allerdings können die winzigen Videos qualitativ kaum überzeugen, obwohl sie im Gegensatz zum letzten Beatclub-Produkt jetzt in Farbe zu sehen sind. Der unvergeßlich irre Blick von Ozzie Osborne, dem damaligen »Black Sabbath«-Sänger, geht im Pixel-Chaos völlig verloren.

Soundmäßig wurde ebenfalls gespart, denn CD-Qualität erreichen die digitalisierten Klänge von Hendrix & Co. bei weitem nicht. Auch die diversen Informationen rund um die Künstler sind spärlich und reichen nicht viel weiter als zu den damaligen Charts. Übrigens: Obwohl ursprünglich weitere Folgen des CD-Beatclubs geplant waren, wird vorerst nichts daraus – genaue Gründe dafür waren bei Telemedia nicht zu erfahren. (fs)



techno trance music

Haben Sie auch schon mal davon geträumt, als smarter Techno-DJ von den schwitzenden Raver-Massen gefeiert zu werden? Das CD-ROM »Techno Trance Music« ermöglicht es zumindest im kleinen Rahmen, sich mit Samples und Rhythmen vertraut zu machen. Sie dürfen zu den acht Songs der CD vorgegebene Geräusche und andere Sound-Schnipsel abspielen. Aber geben Sie sich keinen Illusionen hin: Obwohl die Soundqualität sehr hoch ist, funktioniert das Mini-Heimstudio nicht besonders, denn das Abspielen der Samples über die Tastatur nervt durch eine eklatante Zeitverzögerung.

Neben acht Trance-Songs im CD-Audio-Format befinden sich noch digitalisierte Videos zu den Liedern auf der CD. Unter anderem ist auch der Hit »Hyper Hyper« des in der Szene umstrittenen Projekts »Scooter« zu sehen. Verständigungsproblemen beim nächsten Rave-Besuch beugt das Techno-Lexikon mit allen wichtigen Fachausdrücken vor und mit dem simplen CD-Player hören Sie alle Lieder über die Soundkarte ab.

Selbst für Fans ist »Techno Trance Music« kein Muß, denn die mäßigen Videos sind ebensowenig Kaufanreiz wie das Lexikon oder das bescheidene Puzzle. Da rettet auch die schmachtende Frauenstimme nicht mehr, die jeden Mausklick mehr sinnlich denn sinnig kommentiert. (fs)



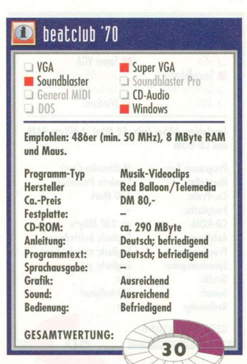
major tom '94

❑ VGA
■ Soundblaster
❑ General MIDI
❑ DOS
■ Super VGA
❑ Soundblaster Pro
■ CD-Audio
■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ	**Musik-Videoclips**
Hersteller	**Bremer Interaktive Medien**
Ca.-Preis	**DM 40,-**
Festplatte:	**ca. 2 MByte**
CD-ROM:	**ca. 450 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Ausreichend**

GESAMTWERTUNG: 30



beatclub '70

❑ VGA
■ Soundblaster
❑ General MIDI
❑ DOS
■ Super VGA
❑ Soundblaster Pro
❑ CD-Audio
■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ	**Musik-Videoclips**
Hersteller	**Red Balloon/Telemedia**
Ca.-Preis	**DM 80,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 290 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 30



techno trance music

❑ VGA
■ Soundblaster
❑ General MIDI
❑ DOS
■ Super VGA
❑ Soundblaster Pro
■ CD-Audio
■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

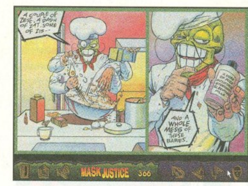
Programm-Typ	**Musik-Videoclips**
Hersteller	**Prefix/BMG**
Ca.-Preis	**DM 40,-**
Festplatte:	**ca. 0,5 MByte**
CD-ROM:	**ca. 200 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 30



spirit of snowboarding

Der eine hat das Brett vorm Kopf, der andere an den Füßen. Während das Abschmirgeln von verschneiten Alpenhängen mit ordinären Skiern in spießige Image-Gefilde abglitt, bleibt das Anschnallen eines Snowboards die hippe Alternative fürs Jungvolk. Statt zwei Brettern hat man nur noch eines und diese Stöckchen zum Balancieren lassen wir auch gleich weg. Läßt sich mit einem solchen Utensil überhaupt lebendig das Tal erreichen?
Warum und wie das genau geht veranschaulicht dieses CD-ROM, das in sechs Kapiteln Anfängern und Fortgeschrittenen die Snowboard-Essentials vermittelt. Halt ein »multimediales Hypersnow-Erlebnis«, wie uns die Packungsrückseite glaubhaft versichert. Die Demonstration der Fahrtechniken ist in appetitliche Häppchen unterteilt und müht sich, mit digitalisierten Bildern und Videos für Erleuchtung zu sorgen. Allerdings wird man vom Zugucken allein mit Sicherheit kein Snowboardler: Übungsstunden vor Ort kann ein CD-ROM nicht ersetzen. Nett illustrierte Kapitel über die Geschichte des »Schneebretts«, Reisetips und Wissenswertes über die Sicherheit runden die Scheibe ab. Als Bonus darf ein simples Snowboard-Geschicklichkeitsspiel nicht fehlen.
Bilder und Videos sind technisch solide; nur die ausufernden Nachladezeiten können auch bei Festplatten-Teilinstallation aufs Gemüt schlagen. (hl)



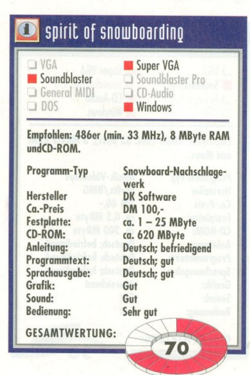
the mask – the origin

Nicht die CD-ROM zum Kinoerfolg, sondern die Multimedia-Version der zugrundeliegenden Comic-Serie stellt »The Mask – The Origin« dar. Anders als im Film wechselt die »echte« Maske häufig ihre Besitzer und verändert deren Charakter, so daß anfänglich gute Absichten in einer Orgie von Gewalt und Rachsucht enden. Auch die Stimmung des Comics unterscheidet sich vom Slapstick-Ambiente des Kinofilms, teilweise geht es äußerst gewalttätig zu.
Für die CD-Umsetzung wurden Original-Comics eingescannt und in fünf Kapitel unterteilt. Englische Sprecher lesen auf Wunsch sämtliche Texte vor, außerdem bekommt man zu den teils animierten Bildsequenzen Geräusche und die eine oder andere Melodie zu hören. Insoweit wurde die von Mike Richardson erdachte und bei Dark-Horse-Comics erschienene Serie durchaus aufgewertet.
Im Grunde aber ist The Mask schlicht und einfach ein Comic, den man eben am Computer liest. Automatisches oder manuelles Einladen der nächsten Bildschirmseite, gezieltes Anspringen einzelner Seiten und eine Lesemarke machen das Durchforsten der Kapitel komfortabel. Die Sprachausgabe läßt sich natürlich auch abschalten. Wer vor der brutalen Handlung nicht zurückschreckt, darf sich auf mehrere Stunden andauernde Unterhaltung freuen. (la)



bike world

Sie wollen die hehre Kunst des Mountain-Bikings erlernen, haben aber noch kein passendes Velo? Dann könnte Ihnen »Bike World« helfen, das sich eher an Einsteiger richtet, statt an erfahrene Berg-Radler-Profis. Vom Hauptbildschirm aus verzweigt man zu Untermenüs wie »Kaufberatung«, »Geschichte« oder »Natur«. Die einzelnen Seiten sind grafisch unterschiedlich gestaltet und verfügen zumeist über eigene Bildschirmmasken.
Vor allem die Programmpunkte »Magic Bike« und »Schalt-Simulator« fallen auf. Ersteres zeigt an einem digitalisierten Fahrrad sämtliche Bestandteile eines Mountainbikes, bei letzterem müssen Sie eine (von der Seite gezeigte) Gebirgsstrecke durch richtiges Schalten meistern. Allerdings überzeugt das Schalttraining grafisch und »spielerisch« dann doch nicht so ganz.
Mit dem jederzeit aufrufbaren »Navigator« geht's zurück zur vorherigen Seite oder zum Hauptmenü. Obwohl viele Themen abgehandelt werden, sind die Texte ein wenig kurz geraten – in wenigen Sätzen wird Ihnen z.B. ein Fahrkunststück »erklärt«, frei nach dem Motto: »Und siehe da – das Fahrrad fliegt!«. Für die interessierte Zielgruppe ist Bike World ein ansprechendes Multimedia-Produkt mit zahlreichen Fotos und Videoschnipseln; nur die Ladezeiten stören etwas. (la)



spirit of snowboarding

❑ VGA ■ Super VGA
■ Soundblaster ❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI ❑ CD-Audio
❑ DOS ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM undCD-ROM.

Programm-Typ	**Snowboard-Nachschlagewerk**
Hersteller	**DK Software**
Ca.-Preis	**DM 100,-**
Festplatte:	**ca. 1 – 25 MByte**
CD-ROM:	**ca. 620 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Sehr gut**

GESAMTWERTUNG: 70



the mask – the origin

❑ VGA ■ Super VGA
■ Soundblaster ❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI ❑ CD-Audio
❑ DOS ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 Mhz), 4 MByte RAM und CD-ROM

Programm-Typ:	**Multimedia-Comic**
Hersteller:	**Cambrix Publishing**
Ca.-Preis:	**100 Mark**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 230 MByte**
Anleitung:	**Englisch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch; mittelschwer**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60



bike world

❑ VGA ■ Super VGA
■ Soundblaster ❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI ❑ CD-Audio
❑ DOS ■ Windows

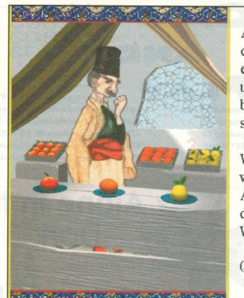
Empfohlen: 486er (min. 50 Mhz), 8 MByte RAM und CD-ROM

Programm-Typ:	**Multimedia-Nachschlagewerk**
Hersteller:	**DK Software**
Ca.-Preis:	**DM 100,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 520 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 70

PC JUNIOR

MÄRCHEN-ROM



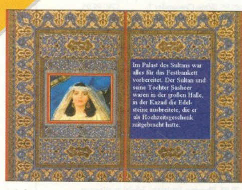
Das CD-Märchen läßt den Kids die Entscheidung, wie die Handlung weitergeht

Test: »Aladin und die Wunderlampe«

Aladins Flug auf dem magischen Teppich gibt's jetzt als Multimedia-Märchen auf CD-ROM. Ist dies das Ende für alle vorlesenden Omas?

Es war einmal vor gar nicht allzu langer Zeit. Da gab es einige Programmierer, die jammerten gar fürchterlich: »Den ganzen Tag müssen wir unseren Kindern Märchen erzählen. Wie sollen wir denn da programmieren?« Und die Verzweiflung wuchs täglich. Doch eines schönen Tages kam dem größten und mächtigsten unter ihnen ein Gedanke. »Laßt uns doch ein interaktives Märchen für CD-ROM schreiben«, schlug er vor, »dann sitzen die Kinder vor dem PC und wir haben unsere Ruhe!« Großer Jubel brach aus und die geplagten Programmierer sahen endlich wieder einen Silberstreif am Horizont.

Ob es sich nun genau so zugetragen hat oder nur so ähnlich, weiß man bei Märchen ja nie. Tatsache ist nur, daß es die Multimedia-Märchen wirklich gibt. »Die Schöne und das Biest«, »Dornröschen«, »Gullivers Reisen« und »Aladin und die Wunderlampe« werden weitab von kuscheligen Omas per Audio-Track und Computergrafik erzählt. Scheherazades Märchen aus 1001 Nacht haben wir einem genauen Test unterzogen und uns die langen Winterabende mit der berühmten Geschichte um Aladin versüßt.



Nicht zu verwechseln mit dem Disney-Film »Aladdin«: Scheherazade persönlich erzählt das Märchen

Nach der einfachen Installation kann es gleich losgehen. Der Windows-Bildschirm ist in zwei Bereiche unterteilt: Rechts sehen Sie den erzählten Text in augenfreundlichen, großen Buchstaben, links ist eine passende Grafik eingeblendet. Das Märchen wird zusätzlich von einer angenehmen Frauenstimme vorgelesen. Da die Erzählung als Audio-Track auf der CD gespeichert wurde, ist die Qualität erfreulich hoch – ruhige orientalische Musik im Hintergrund und Soundeffekte runden das Ganze ab.

Das CD-ROM ist kein passiver Datenträger für ein Märchen, sondern bekam von einem Flaschengeist den heutzutage obligatorischen Schuß Interaktivität verpaßt. An einigen Stellen erlaubt das Programm das Fällen von Entscheidungen, die direkten Einfluß auf den weiteren Verlauf des Märchens nehmen. Gleich zu Beginn muß sich das Kind z.B. entscheiden, ob Aladin eine Birne, einen Apfel oder eine Orange von seinem letzten Geld kaufen soll. Je nachdem, wie man sich festlegt, wird eine von drei Handlungen erzählt. Erst später treffen die ähnlichen Geschichten wieder zusammen. Die Entscheidungen der Kids sind aber nie so fatal, daß Aladin sein junges Leben verlieren könnte.

Fazit: Gemütliche Nachmittage mit der Oma auf der Couch kann das CD-ROM natürlich nicht ersetzen. Die Möglichkeit, die Handlung durch eigene Entscheidungen zu beeinflussen und die technisch solide Umsetzung machen das Märchen-ROM für progressive Familien reizvoll. Der PC Junior-Tip: Wer CD-ROM und Oma in einem haben will, packt am besten Kinder und Großeltern gemeinsam vor den Monitor. Fraglich ist, wer dann wem etwas erzählt... (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Über Sinn und Unsinn eines Märchens auf CD läßt sich natürlich streiten. Wer neuen Techniken aufgeschlossen gegenübersteht, erkennt die Vorteile: Schöne Bilder, passender Sound, eine gut erzählte Geschichte und vor allem die unterschiedlichen Handlungsstränge. Nachteil: Das CD-ROM reizt dazu, den PC als Kinder-Ruhigstell-Maschine zu mißbrauchen. Wer das vermeiden will, setzt sich einfach mit vor den Computer.

Kategorie	Anteil
Konzentration	10 %
Spielen	10 %
Unterhaltung	80 %



aladin und die wunderlampe

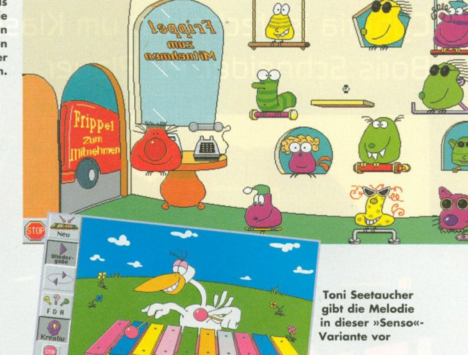
❏ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❏ Soundblaster Pro
❏ General MIDI	■ CD-Audio
❏ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Multimedia-Märchen
Hersteller:	Aristo Multimedia
Ca.-Preis:	50 DM
Festplatte:	0,5 MByte
CD-ROM:	ca. 85 MByte
Alter:	3 – 8 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Deutsch; befriedigend
Programmtext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70





Frippels gesucht: Die Kids müssen Farben, Formen und Muster unterscheiden.

Toni Seetaucher gibt die Melodie in dieser »Senso«-Variante vor

Test: »Thinkin' Things«

Für kreative Kids

Es bewegt sich, macht Krach und ist bunt: Die »Thinkin' Things« sollen den Einsteins von morgen kreatives Denken beibringen.

Software für Kids soll vor allen Dingen bunt und lustig sein; so haben es sich zumindest die meisten Softwarehersteller auf die Fahnen geschrieben. Beispiele wie die »Adi«-Serie von Coktel Vision zeigen, daß schöne Grafik und flotte Sprüche nicht im Gegensatz zu anspruchsvollen Lerninhalten stehen müssen. Auch optisch eher spartanische Programme wie das Schweizer Produkt »Blupi« überzeugen durch inhaltliche Stärken. Die Programmierer von »Edmark« haben dagegen bei »Thinkin' Things« und ihren anderen beiden Produkten »Kid Desk« und »Mathe House« sowohl bei der Grafik als auch den Inhalten geschludert.

»Thinkin' Things« erscheint trotz seines englischen Namens komplett in Deutsch, einschließlich der bemühten, aber etwas hölzern wirkenden Sprachausgabe. Damit die lieben Kleinen »kreatives und analytisches Denken« frühestmöglich lernen, lockt das Programm mit sechs verschiedenen Aufgaben, die Auge, Ohr und Geschicklichkeit fordern. Ein cooler Affe spielt zum Beispiel am Schlagzeug etwas vor und der Nachwuchs-Trommler muß die Parts nachspielen. Das ganze wird erschwert, wenn man per Mausklick den Bildschirm verdunkelt und das Kind sich ganz auf sein Gehör verlassen muß. Wer will, trommelt dem Affen etwas vor, der es dann enthusiastisch nachspielt. Ähnlich aufgebaut ist eine »Senso«-Variante mit »Toni Seetaucher«, bei der die Kleinen verschiedene Melodien auf dem Xylophon nachklimpern.

Kreativität wird gefordert, wenn ein bunter Vogel gebaut werden muß. Dazu gibt es eine ulkige Maschine, die mit viel Dampf und Zischen das Federvieh nach den Vorgaben des Kindes ausspuckt. Einzelne Vögel stellen kleine Aufgaben, in denen Ihr Sprößling einen bestimmten Flattermann basteln muß. In einem anderen Programmteil werden sogenannte Frippel verkauft, die in allen möglichen Farben, Formen und Mustern vorhanden sind.

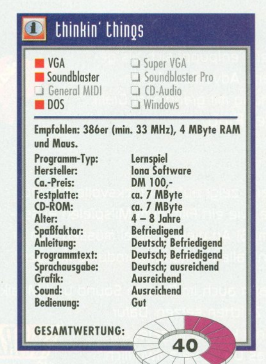
Mit Farben und Formen beschäftigen sich die Kids in den letzten beiden Programmteilen. Geometrische Objekte werden mit der Maus auf den Bildschirm gezogen und mit einem Klick verändert. Lustige Geräusche sind im Lieferumfang enthalten oder werden einfach über die Soundkarte und ein (nicht mitgeliefertes) Mikrofon gesampelt. Wahre Farbenorgien sind problemlos möglich, da sich mit einfachen Icons der Hintergrund vom tristen schwarz in ein waberndes Lichtermeer verwandeln läßt.

Trotz der guten Ideen wie dem eingebauten Sampling-Programm und der einfachen Bedienung kommt »Thinkin' Things« nicht an die starke Konkurrenz heran. Die Lerninhalte sind zu bescheiden, die Abwechslung hält sich in Grenzen. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Magere Grafik, mangelnder Sound und dürftige spielerische Inhalte retten die schwachen Lernanteile der »Thinkin' Things« nicht. Wenn ein Programm die Kreativität der Kinder fördern will, muß es eben wesentlich einfallsreicher aufgebaut sein. Wegen karger Abwechslung verstaubt es nach kurzer Zeit im Regal. Ähnliches gilt für die anderen beiden »Edmark«-Programme. Die Idee, schnell und einfach mit eigenen Samples den Sound aufzufrischen, reicht alleine nicht aus, die Kids vor den Monitor zu fesseln.

KREATIVITÄT 20%
SPIELEN 30%
LERNEN 50%



thinkin' things

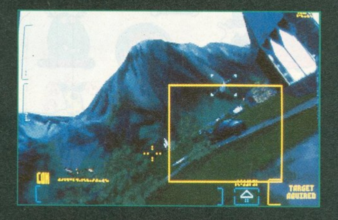
■ VGA	❑ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
■ DOS	❑ Windows

Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

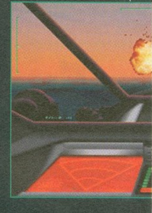
Programm-Typ:	Lernspiel
Hersteller:	Iona Software
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	ca. 7 MByte
CD-ROM:	ca. 7 MByte
Alter:	4 – 8 Jahre
Spaßfaktor:	Befriedigend
Anleitung:	Deutsch; Befriedigend
Programmtext:	Deutsch; Befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend
Bedienung:	Gut

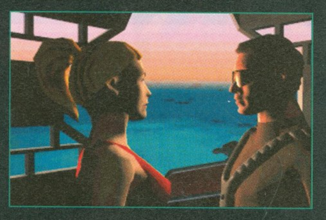
GESAMTWERTUNG: 40

„Die Luft wird dünner für Rebel Assault: Cyberia ist technisch um Klassen besser…“
Boris Schneider, PC Player

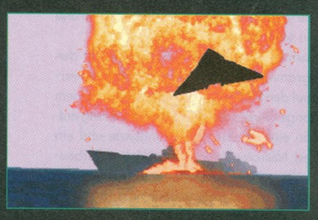


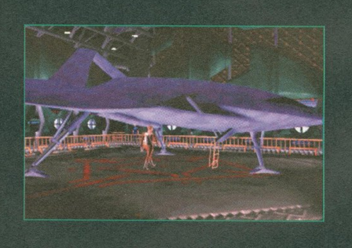






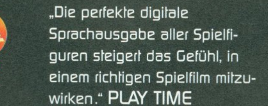








„Cyberia entpuppt sich als gelungene Adventure-Action-Mischung mit grandioser Grafik…“
Power Play



„Die perfekte digitale Sprachausgabe aller Spielfiguren steigert das Gefühl, in einem richtigen Spielfilm mitzuwirken.“ PLAY TIME



„Cyberia zeigt auf eindrucksvolle Art und Weise, wie ein Film zum Mitspielen aussehen muß! An diesem Spiel müssen sich in Zukunft alle Konkurrenzprodukte messen“

„Adventure, Knobeln, Ballern, interaktive Spielfilmsequenzen - Spielerherz was willst Du mehr?“
ASM

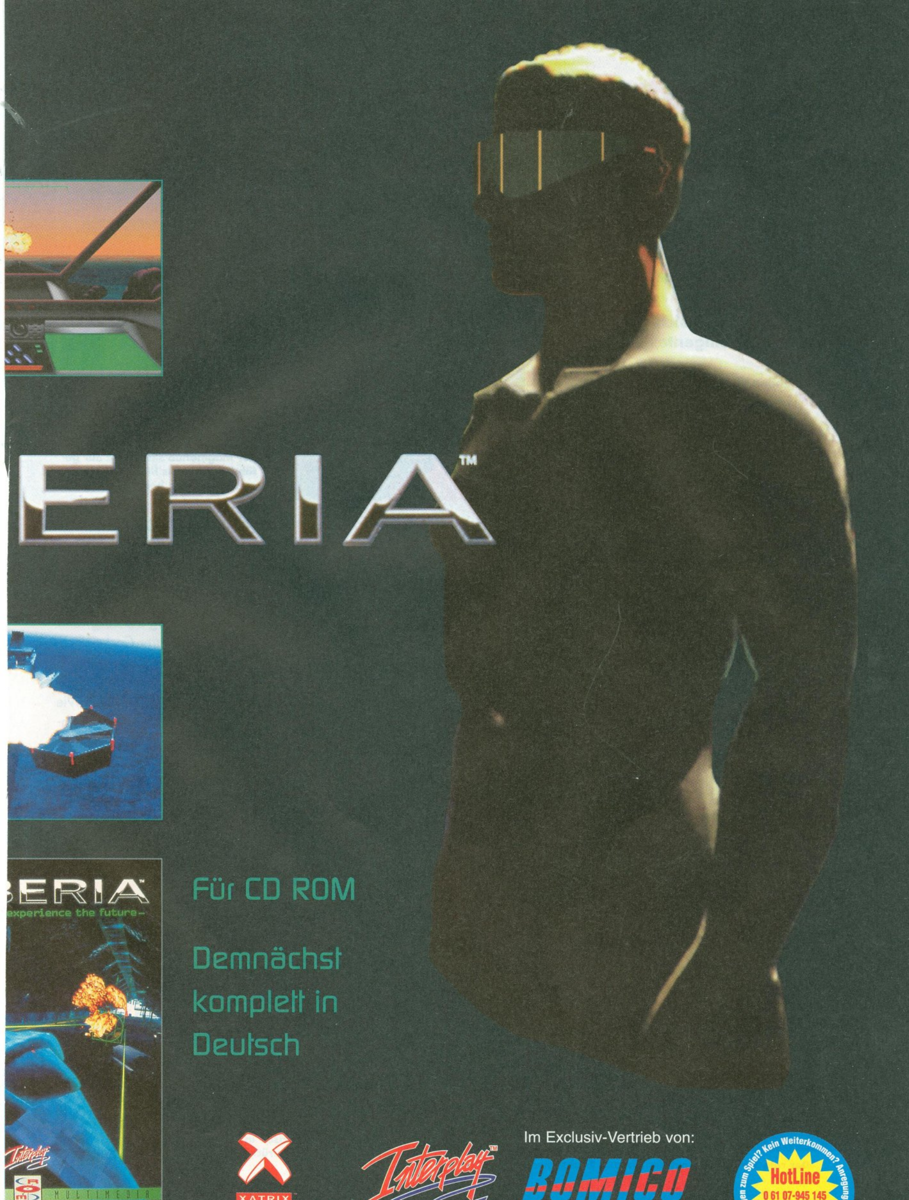


„… kann auch im Bereich Sound und Musik neue Zeichen setzen. Dafür zeichnet kein Geringerer als Thomas Dolby verantwortlich.“
PC Games

AWARD
PC Games

„Die Luft wird dünner für Rebel Assault: Cyberia ist technisch um Klassen besser, bietet mehr Sequenzen, klarere Grafiken und brillante Musik.“
„… setzt neue Standards für CD ROM-Spiele“ PC Player

CYB
XATRIX
CINEMATIC


ERIA™
ERIA
experience the future-
MULTIMEDIA
Für CD ROM
Demnächst
komplett in
Deutsch
XATRIX
entertainment
Interplay
Im Exclusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
0 61 07-945 145
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!
©1994 Xatrix Interactive Design, Inc. All rights reserved. Published by Interplay Productions Ltd.

DESCENT

Gutes Spiel zu böser Mine: Descent entführt Sie auf einen rasanten Flug durch düstere Bergwerke und enge Stollen. Interplays furioser 3D-Flitzer entpuppt sich als erfreulich intelligentes Ballerspiel.



Die dicksten Gegner warten im letzten Level einer Welt auf uns

Der Magmafluß sieht nicht nur gefährlich aus, das flüssige Gestein explodiert auch bei Laserbeschuß

Schöne Bescherung: Eben erst hat die Menschheit begonnen, die Planeten unseres Sonnensystems als Rohstoffquellen auszubeuten, da bekommt sie schon gewaltigen Ärger. Aus unerfindlichen Gründen spielen plötzlich die Arbeitsroboter verrückt, besetzen die subplanetaren Minen, nehmen einige Arbeiter als Geiseln und produzieren aggressive Blechkameraden. Einem riesigen Bergbau-Konzern paßt dies gar nicht in die Jahresbilanz und darum heuert man einen kaltschnäuzigen Piloten an, der unter den Droiden aufräumen soll.

Selbstverständlich schlüpfen Sie bei Interplays 3D-Actionspiel »Descent« in die Rolle dieses Piloten, der mit einem Spezialraumschiff in die Minen einfliegt und nach dem tief im Planeten versteckten Reaktor suchen muß. Nachdem das Kraftwerk vernichtet ist, steht eine wilde Flucht an, denn die Explosion zerstört die gesamte Mine. So einfach sich diese Missionsbeschreibungen auch anhören mögen: Descent ist weit mehr als ein simples Ballerspiel.

Sobald Sie in den Stollen eingeflogen sind, wird die Tür hinter Ihnen verrammelt. Der einzige Ausweg liegt daher in der Offensive, denn der rettende Notausgang öffnet sich erst, wenn der Countdown zur Selbstvernichtung des Bergwerks eingeleitet ist. Sie sehen aus dem abschaltbaren Cockpit Ihres Raumschiffs die Gänge der Mine vor sich und werden durch die Armaturen über alle wichtigen Werte informiert: Welche Waffen sind aktiv? Wieviel Energie habe ich noch? Wie geht es meinem Schutzschirm? Außerdem sieht man ständig den Punktestand und die Anzahl der verbleibenden Leben.

Auf den ersten Blick könnte man Descent für einen weiteren Clone des indizierten »Doom« halten: Lange Gänge, hohe Räume, flackerndes Licht und realistische Texturen. Doch De-

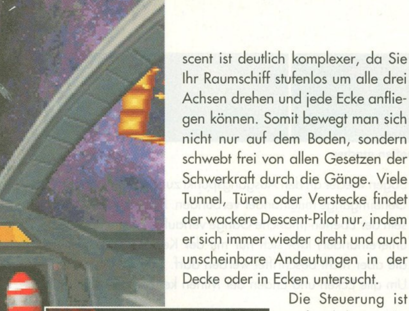
Befreien Sie die Gefangenen, bevor der Stollen gesprengt wird

Der rote Schlüssel öffnet die Tür zum Reaktorkern

florian stangl

Wem leicht schwindlig wird, der sollte Descent lieber nicht auf seine Festplatte lassen. Die rasanten Flüge durch die engen Tunnel, das ständige Drehen um die eigene Achse und die resultierende Orientierungslosigkeit sind nichts für schwache Nerven und Mägen. Es ist wirklich beeindruckend, wie gut die Lichteffekte eingesetzt werden. Es sieht nicht nur cool aus, wenn die Laserstrahlen einen dunklen Stollen beleuchten, sondern es macht auch spielerisch Sinn. Immer wieder entdeckt man so Gegner, die sich heimtückisch in die dunklen Nischen zurückgezogen haben und auf den Spieler lauern. Erfreulicherweise sind die bösen diesmal keine Menschen, sondern abstrakte Roboter.

Descent hat sich bei mir mühelos den Spitzenplatz unter den 3D-Actionspielen gesichert. Die großen und höchst abwechslungsreichen Level, die intelligenten Gegner und eine genial eingängige Steuerung sorgen für langen Spielspaß. Dazu kommt der immens vergnügliche Adrenalinstoß, wenn der Reaktor explodiert und man den verflixten Ausgang noch nicht gefunden hat...



scent ist deutlich komplexer, da Sie Ihr Raumschiff stufenlos um alle drei Achsen drehen und jede Ecke anfliegen können. Somit bewegt man sich nicht nur auf dem Boden, sondern schwebt frei von allen Gesetzen der Schwerkraft durch die Gänge. Viele Tunnel, Türen oder Verstecke findet der wackere Descent-Pilot nur, indem er sich immer wieder dreht und auch unscheinbare Andeutungen in der Decke oder in Ecken untersucht.



Diese Sequenz zeigt die faszinierenden Lichteffekte: Erst durch die Laserstrahlen wird die dunkle Biegung des Stollens erhellt.

Die Steuerung ist anfänglich gewöhnungsbedürftig, da der Spieler ähnlich einer Flugsimulation mit drei Koordinaten gleichzeitig umgehen muß, aber weniger Platz hat. Erschwerend kommt hinzu, daß sich das Raumschiff bei engen Kehren oder Wendungen noch um die eigene Achse dreht, so daß man schnell die Orientierung verliert. Eine zuschaltbare, intelligente Hilfsfunktion fängt das Schiff aber wieder ab, womit das Ausrichten wesentlich leichter fällt. Außerdem erleichtern Lampen an den Decken das Zurechtfinden in den düsteren Gewölben. Descent läßt sich mit Maus, Joystick oder Keyboard steuern, wobei diese Eingabegeräte kombiniert werden dürfen und somit jedem Spieler erlauben, sich die optimale Bedienungsart herauszusuchen.

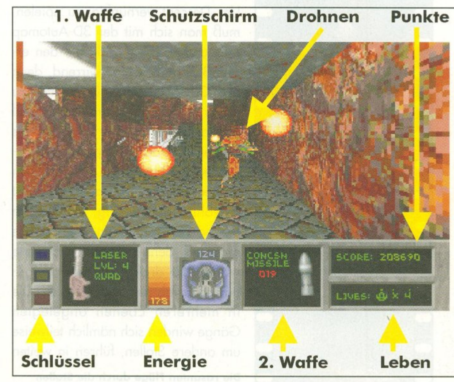
Hat man sich erst einmal mit den Flugeigenschaften vertraut gemacht, geht es an die Erkundung des ersten Stollens. Der Bildschirmausschnitt läßt sich für langsamere PCs verkleinern, doch selbst auf DX-50-Rechnern war der beeindruckende Vollbildmodus enorm schnell. Ist das Spiel zu ruckelig, lassen sich in mehreren Stufen einzelne Details wegschalten. Das funktioniert in den meisten Fällen so gut, daß zwar die Geschwindigkeit steigt, die Grafik aber nur unwesentlich darunter leidet.

Eines merken Sie gleich zu Beginn: Die Gegner haben es in sich, ohne unfair zu sein. Die Roboter sind alles andere als tumbes Kanonenfutter, sondern gehen je nach Gefährlichkeit unterschiedlich intelligent vor. Sobald sie angegriffen werden, gehen die Blechwächter in Deckung und lassen den Spieler sich vorwagen. Oder sie versuchen, die Stellung des Eindringlings von einer anderen Seite zu erreichen und ihn von hinten zu überraschen. Außerdem haben die Roboter die Angewohnheit, sehr exakt zu schießen. Hüten Sie sich davor, in Rambo-Manier durch die Gänge zu jagen – das funktioniert höchstens im einfachsten der fünf Schwierigkeitsgrade, die Auswirkungen auf Zahl und Aggressivität der Gegner haben. Je höher der Anspruch, desto schneller und besser schießen die Roboter.

Wie geht man also vor? Beim ersten Durchforsten eines Levels bremst man am besten vor den größeren Räumen ab, wagt sich mit Schleichfahrt hinein und sondiert erst einmal die Lage. Die Roboter verstecken sich gerne in Ecken, die der Spieler oft nur dann sieht, wenn er schon in der Falle schwebt. In einer solchen Situation müssen Sie den Umstand

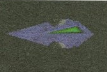


Dieser gefährliche Roboter wird bei einem Treffer sofort unsichtbar und taucht an anderer Stelle wieder auf



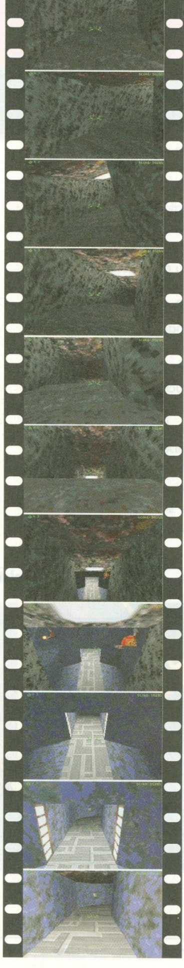
Das Cockpit ist übersichtlich, läßt sich aber auch ganz abschalten








Einige der Gegner, die Ihnen schon in der Shareware-Version zu schaffen machen



ausnutzen, daß das Raumschiff über drei Achsen zu steuern ist. Immer in Bewegung bleiben ist das oberste Gebot und genaues Zielen mit den Geschützen das zweite.

Zur Verfügung stehen zu Beginn eine Laserkanone und ein paar Raketen. Durch immer wieder zu findende Extras lassen sich die Geschütze aber kräftig ausbauen, bessere und stärkere Raketen mitnehmen und neue Waffen finden. Die »Vulcan« ist ein großkalibriges Maschinengewehr, das schnell mit unliebsamen Begegnungen aufräumt, aber in großem Stil Munition verschlingt. Für Tumulte unter den Gegnern sorgt die »Spreadfire-Gun«, bei der die Schüsse streuen und so größere Gruppen von Robotern in Einzelteile zerlegt werden. Andere Waffen wie die Plasmakanone räumen ebenfalls schnell mit den Angreifern auf. Weitere Goodies sind leuchtend-gelbe Energiepillen, die den bei jedem Laserschuß schrumpfenden Vorrat wieder aufpäppeln, und blaue Kugeln. Diese bringen den angeschlagenen Schutzschirm wieder auf Vordermann.

Um Descent vernünftig zu spielen, muß man sich mit der 3D-Automap anfreunden. Diese wirkt auf den ersten Blick reichlich verwirrend, denn alle Gänge sind als Drahtgitter zu sehen und außerdem dreidimensional angeordnet. Man sieht sein Schiff als grünen Pfeil, der prinzipiell vom Spieler weggerichtet ist. Die Karte läßt sich drehen, rotieren und zoomen. Das ist gewöhnungsbedürftig, doch nach kurzer Zeit lernt man die Vorteile schätzen, denn mit einer 2D-Karte wären die dreidimensional aufgebauten Levels nicht darzustellen. Die in mehreren Ebenen angelegten Gänge winden sich nämlich teilweise um andere Stollen, führen in weiten Bögen wieder an den Ausgangspunkt zurück oder sind durch Geheimgänge miteinander verbunden. Das ständige Wechseln der Ebenen (manche Gänge verlaufen genau über- und untereinander) läßt sich nur mit der Karte nachvollziehen, die aber nicht beschriftet werden darf.

Um alle Ecken und Enden der Minen kennenzulernen, muß

Die rasanten Flüge durch die Stollen sind nichts für schwache Nerven



im wettbewerb

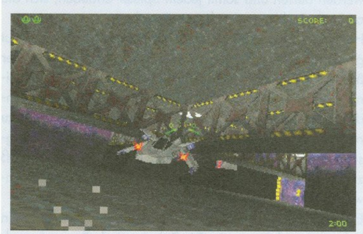
System Shock CD	91
DESCENT	**90**
Doom 2 (indiziert)	83
Cyclones	72
Virtuoso	52

Der packende Tunnelflitzer Descent rückt dank rasanter Grafik und intelligenter Steuerung in die Chefetage vor. System Shock bietet zwar auch richtiges 3D-Feeling, doch nur als Fußgänger in einer Raumstation. Dafür knabbert der Spieler an mehr Puzzles und genießt die geniale Atmosphäre. Das mittlerweile indizierte Doom 2 kann weder mit Puzzles noch mit einer eindrucksvollen Handlung aufwarten. Auch an der blutrünstigen Grafik hat man sich mittlerweile sattgesehen. Cyclones ist optisch nicht das schönste 3D-Spiel, doch ordentliche Puzzles und eine interessante Handlung laden zu ein paar Runden ein. Daß 3D nicht automatisch Spielspaß bedeutet, zeigt Virtuoso. Die mäßige Grafik und die miese Steuerung werden nur noch vom dämlichen Spielprinzip unterboten – töten und getötet werden.

DESCENT IM NETZ

Besonders reizvoll sind die Spiele mit menschliche Gegnern oder mit ein paar Freunden als Team. Über ein Netzwerk dürfen sich bis zu acht Personen in den Minen tummeln und sich gegenseitig das Leben schwer machen, ohne von Robotern behelligt zu werden. Andere Multi-Player-Optionen bauen die bösartigen Roboter ein oder fassen die menschlichen Piloten zu einem Team zusammen, das gemeinsam den Reaktor ausschalten muß. Mehr dazu auf Seite 52.

Geschwindigkeitsverluste beim Netzwerkspiel stellten wir nicht fest. Mit Modem oder Nullmodem rasen zwei Spieler gleichzeitig durch die Stollen und gehen mit den bekannten Optionen entweder gemeinsam oder gegeneinander vor. Die Mehrspieler-Levels wurden gegenüber denen für Solisten leicht verändert, so daß Descent-Profis gegenüber Einsteigern keine zu großen Vorteile haben.



Mit Netzwerk, Modem und Nullmodem spielen bis zu acht Menschen mit. Hier beharkt uns gerade ein Kollege.

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188

Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sam: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr

Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC 3,5" HD

- A - Train Classics (inkl. Construction S.) V 39,99
- Access Classic Collection A 49,99
  (Links + Datadisks Bayhill, Bountiful, Firestone and Pinehurst)
- **Aces of the Deep V 79,99**
- Across the Rhine V 89,99*
- Air Combat Classic E 79,99
  (Battlehawks 1942, Secret Weapons of the Luftwaffe, Their finest Hour, 5 Mission Disk)
- Al-Qadim - Genie's Curse V 79,99
- **Aladdin A 59,99**
- Alien Breed A 54,99
- Alien Legacy A 67,99
- Alien Olympics V 59,99*
- Alone in the Dark 2 V 87,99
- Arcade Pool A 28,99
- Archon Ultra V 79,99
- Armored Fist A 67,99
- Aufschwung Ost V 67,99
- Battle Bugs V 67,99
- Battle Isle 2 V 79,99
- Battle Team V 74,99
- Battledrome A 79,99*
- Battletoads A 59,99*
- Beneath a Steel Sky V 59,99
- Big Four V 59,99
  (Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)
- Biing! V i. Vorb.*
- **Blackhawk V 69,99**
- Bundesliga Man. 3 Hattrick V 87,99
- Bundesliga Man. Prof. 2.0 V 67,99
- Burning Steel 2 V 87,99
- **Cannon Fodder 2 A 59,99**
- Caribbean Disaster V 79,99*
- Chaos Engine A 54,99
- Chartbreaker V 69,99*
- Civilization V 89,99
- Classic Power Compilation V 59,99
  (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
- Colonization V 89,99
- Combat Classics 2 A 67,99
  (F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
- Cool Spot A 54,99
- Corridor 7 A 35,99
- CyClones A 79,99*
- D - Day E 67,99
- Dangerous Streets A 49,99*
- Dark Sun - Shattered Lands V 79,99
- Dark Sun 2 - Wake of the Ravager A 79,99*
- **Das schw. Auge Speech Pack V 35,99**
- Das schwarze Auge (Schicksalskl.) V 79,99
- Das schwarze Auge 2 (Sternenschw.) V 79,99
- **Dawn Patrol V 87,99**
- **Death or Glory V 87,99**
- **Delphine Classic Collection A 54,99**
  (Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Futur Wars, Operation Stealth)
- Delta V V 79,99*
- **Der Baulöwe (für Windows) V 87,99**
- Der Clou V 79,99
- Der Clou - Die Profidiskette V 39,99*
- Der Planer V 79,99
- Der Planer Extra (Zusatzdisk) V 39,99
- Der Schatz im Silbersee V 87,99
- Desert Strike E 59,99
- Die Box V 47,99
  (Burntime, Dynatech, Whale's Voyage
- Die Siedler V 79,99
- Dogfight A 35,99
- Doppelpaß (Anstoss+World Cup E.) V 79,99
- Dreamweb V 79,99
- Dungeon Hack V 79,99
- Durch die Wüste (Karl May) V i. Vorb.*
- **Ecstatica V 74,99**
- Eight Ball Deluxe 2.0 A 54,99
- Elite 3 - First Encounters V 79,99*
- Empire DeLuxe V 67,99
- Erben der Erde - Die große Suche V 79,99
- F - 117 A Nighthawk A 35,99
- F - 15 Strike Eagle 3 A 35,99
- F - 14 - Fl. Defender Mission A 47,99
- F - 14 - Fleet Defender Plus A 89,99
- Fantastic Worlds A 79,99
  (Pirates, Populous, Realms, Wonderland)
- Fantasy Empires V 79,99
- FIFA International Soccer V 69,99
- Fire and Ice A 54,99
- Flugsimulator 5.0 V 134,99
- **FS 5 Designer V 59,99**
- FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je V 39,99
- FS 5.0 Scenery - Japan E 47,99
- FS 5.0 Scenery - verschiedene ab A 47,99
- Formular One Grand Prix A 35,99
- Fritz 3 V 149,99
- Front Page Sport - Baseball E 69,99
- Gabriel Knight V 74,99
- Gobliins 3 V 79,99
- Gunship 2000 A 35,99
- Hanse - Die Expedition V 39,99
- Hattrick ! V 79,99*
- Heimdall 2 A 67,99
- Indiana Jones 4 V 47,99
- Iron Cross E 79,99
- Ishar 3 -The Seven Gates of Infinity V 67,99
- Joysoft Classics A 47,99
  (Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)
- **Jungle Strike E 74,99**
- KA - 50 Hokum A 74,99*
- **Kick Off 3 - European Challenge V 54,99**
- Kind of Magic 4 V 67,99
  (Dynatech, Elysium, USS John Young)
- King's Quest 6 V 79,99
- Kingdoms of Germany V 69,99*
- **König der Löwen (Lion King) A 59,99**
- Lands of Lore V 59,99
- Leisure Suit Larry 6 V 74,99
- **Litil Divil A 69,99**
- Links 386 PRO A 89,99
- 386 PRO Data Disk je E 44,99
- Lode Runner-Legend returns V 69,99
- Lollypop A 74,99
- Lords of the Realm V 69,99
- **Lothar Matthäus Super Soccer V 69,99**
- Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
  (Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)
- Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
  (Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mission Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Mission Disks)
- Mad News V 74,99
- Mad News Extrablatt V 35,99*
- Master of Magic V 79,99*
- Mechwarrior 2 - The Clans A i. Vorb.*
- Menzoberranzan V 79,99*
- Metal Marines V 59,99*
- Micro Machines A 54,99
- Monkey Island 1 V 35,99
- Monkey Island 2 V 47,99
- **NASCAR Racing A 74,99**
- New World of Lemmings (3) A 59,99
- **Oldtimer - Erlebte Gesch. Teil 2 V 79,99**
- Outpost V 67,99
- Overdrive A 35,99*
- Pacific Strike A 59,99
- Panzer General A 79,99*
- Peter Pan V 64,99
- Pinball Dreams A 59,99
- Pinball Dreams 2 A 35,99
- Pinball Fantasies A 59,99
- Pinball Illusions A i. Vorb.*
- Pirates Gold A 35,99
- Pizza Connection V 87,99
- Police Quest 4 V 67,99
- Powerdrive A 54,99
- Quarantine V 79,99
- Railroad Tycoon DeLuxe A 79,99
- **Retribution A 69,99**
- Reunion V 74,99
- Rings of the Medusa Gold V 79,99
- Rise of the Robots (SVGA) A 79,99
- Robinson's Requiem V 59,99
- Rüsselsheim (Detroit) V 67,99
- S. U. B. V 69,99*
- Sam & Max V 87,99
- Scooters Zauberschloß V 64,99
- Sensible Golf A 69,99*
- Sensible World of Soccer A 69,99*
- Sim City 2000 V 87,99*
- Sim City 2000 Scenario 1 V 35,99
- Sim Classics V 67,99
  (Sim City, Sim Ant, Sim Life)
- Simon the Socerer V 87,99
- Skyrealms of Jorune - Alien Logic E 79,99*
- **Space Federation A 69,99**
- Space Simulator 1.0 E 87,99
- Spelunx E 69,99*
- SSN-21 Seawolf V 79,99
- Star Crusader V 87,99
- Star Crusader 21 New Missions V 39,99
  (inkl. Speech Pack)
- Star Trek 2 A 87,99
- Strike Squad A 87,99
- **Superfrog A 35,99**
- Superhero Lea. of Hoboken E 67,99
- System Shock A 79,99
- The Elder Scrolls Arena E 67,99
- The Grandest Fleet A 67,99
- Theme Park V 79,99
- Tie Fighter V 94,99
- Tower Assault (Alien Breed 3) A 54,99*
- Transport Tycoon V 89,99
- Turrican 2 A 69,99*
- UFO Enemy Unknown V 79,99
- Ultima 7 (Die schwarze Pforte) V 35,99
- Ultimate Body Blows A 54,99
- Universe V 69,99
- Unlimeted Adventures V 79,99
- **Warcraft: Orcs & Humans A 79,99**
- Wargame Constr. Set II E 67,99
- Warlords 2 E 79,99
- Warlords 2 Scenario Builder E 69,99
- World War 2 - Battles of S. P. V 74,99
- Worms A 54,99*
- **X - Wing Collection V 69,99**
  (X - Wing plus B - Wing + Imperial Pursuit)
- Zonked A 39,99*

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

IBM/PC CD-ROM

- 11th Hour A 109,99*
- 1942 Pacific Air War A 89,99*
- Access Classic Collection A 49,99
  (Links + Datadisks Bayhill, Bountiful, Firestone und Pinehurst)
- Aces of the Deep V 87,99
- Across the Rhine V 89,99*
- Air Superlority A i. Vorb.*
- Al Qadim - The Genie's Curse V 69,99*
- Alien Olympics V 59,99*
- Alone in the Dark 1 V 35,99*
- Alone in the Dark 2 (inkl. Al. in the Dark 1) V 59,99*
- Alone in the Dark 3 V 87,99*
- Arcade Pool A 28,99*
- **Arcade Pool / Overdrive A 35,99**
- Archon Ultra V 67,99
- Armored Fist A 74,99
- Battle Bugs V 79,99*
- Battle Isle 2 V 69,99
- Battle Isle 2 Scenario CD V 54,99
- Battle Race A 69,99*
- Beneath a Steel Sky V 79,99
- Biing! V i. Vorb.*
- Bioforge V 89,99*
- Burning Steel Compilation V 87,99
- Burning Steel 2 V 79,99
- Caribbean Disaster V 87,99*
- Chessmaster 4000 Turbo A 69,99*
- Christoph Kolumbus V 89,99
- Civilization + Railroad Tycoon Del. V A 59,99
- Classic Flight Simulations A 59,99
  (Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
- Comanche Compilation V 94,99
- Combat Classics 3 A 69,99
  (Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)
- **Colonization + Civilization A 89,99**
- Commander Blood V 74,99
- **Creature Shock (2 CD's) A 89,99**
- **Cyberia (Angebotspreis !!!) A 79,99**
- **Cyberwar A 99,99**
- Cyclemania A 74,99
- CyClones A 79,99*
- Dark Sun - Shattered Lands V 79,99
- Das schwarze Auge (Schicksalskl.) V 79,99
- **Das schwarze Auge 2 (Sternenschw.) V 79,99**
- David Bowie - Jump A 69,99
- Dawn Patrol V 87,99
- Day of the Tentacle (Man.Man.2) V 94,99
- Death Gate E i. Vorb.*
- Der Clou V 79,99
- Der Planer (inkl. Planer Extra) V 87,99
- Die Box V 54,99
  (Burntime, Dynatech, Whale's Voyage)
- **Die Höhlenwelt Saga V 87,99**
- **Die Sage von Nietoom V 49,99**
- **Discworld V 87,99**
- Descent A 79,99*
- Desert Strike E 59,99
- Dogfight A 35,99
- Doom 2 - Utilities E 28,99
- Doppelpaß (Anstoss+World Cup E.) V 79,99
- **Dragon Lore - Die Legende beginnt V 74,99**
- Dreamweb V 79,99
- **Dune 2 - Battle for Arrakis V 35,99**
- **Earth Siege V 87,99**
- Ecstatica V 87,99
- Eight Ball DeLuxe 2.0 A 54,99
- Empire DeLuxe V 67,99
- Erben der Erde V 79,99*
- Eye of Beholder Trilogy V 87,99
- F - 117 A Nighthawk A 35,99
- F - 14 Fleet Defender Gold A 89,99
- F - 15 Strike Eagle 3 A 35,99
- Falcon Gold (inkl. Scenarios) A 94,99
- Fantasy Empires V 67,99
- Fantasy Fest V 79,99*
  (Dungeon Hack, Fantasy Empires, Stronghold, Unlimeted Adventures)
- FIFA International Soccer V 67,99
- Form. One G. P. + D. L. Golf V A 59,99
- Formular One Grand Prix A 35,99
- **Front Page Sports - Football Pro '95 E 79,99**
- Gabriel Knight V 79,99
- Golden 10 A 87,99
  (Chess Player 2150, First Samurai, Gunship, Kick off 2, MegaLoMania, MiG-29, The Perfect General, Railroad Tycoon, Red Storm, Silent Service 2)
- Gunship 2000 A 35,99
- Gunship 2000 inkl. Scenario A 59,99
- Hattrick ! V 87,99*
- Heimdall 2 A 79,99
- **Hell - A Cyberpunk Thriller V 87,99**
- Incredible Toons A 59,99*
- International Tennis Open V 69,99
- Iron Assault A 89,99*
- Iron Cross E 79,99*
- Iron Helix (benötigt SVGA) V 79,99
- Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity V 79,99
- Joysoft Classics A 47,99
  (Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)
- **Jungle Strike E 74,99**
- Kick Off 3 V 59,99*
- Kind of Magic 4 V 47,99
  (Dynatech, Elysium, USS John Young)
- **Kingdoms of Germany V 69,99**
- **Kings Quest 7 V 87,99**
- Kings Quest Collection (1-6) E 79,99
- Kingpin - Arcade Sports Bowling A 28,99*
- Kyrandia 3 - Malcoms Revenge A 79,99
- Lands of Lore V 94,99
- Leisure Suit Larry 6 V 67,99
- Leisure Suit Larry Collection (1-6) V 87,99*
- Lemmings 1 Doublepack V 67,99
- Lemmings 2 - The Tribbes V 59,99
- Litil Divil A 69,99
- **Little Big Adventure V 87,99**
- **Lode Runner - Legend returns V 79,99**
- Lollypop A 69,99*
- Lost Eden V 89,99*
- Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
  (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)
- Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
  (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
- Mad News V 87,99*
- Mad News Extrablatt V 35,99*
- Magic Carpet V 89,99
- **Master of Magic V 79,99**
- Master of Orion+UFO - E.Unknown A 69,99
- Menzoberranzan A 79,99*
- Might & Magic Trilogie V 87,99
  (Might & Magic 3, 4 und 5)
- Myst A 87,99
- NASCAR Racing A 79,99
- New World of Lemmings (3) A 69,99
- NHL Hockey '95 A 79,99
- Noctropolis A 89,99
- Novastorm A 87,99
- Oldtimer (Erlebte Geschichte 2) V 87,99
- Outpost V 87,99
- Panzer General A 79,99*
- PGA Tour Golf 486 A 94,99
- Peter Gabriels Xplora 1 E 109,99*
- Phantasmagoria (4 CD's!) V i. Vorb.*
- Pinb. Dreams Deluxe (+ Data) A 74,99
- Pinball Illusions A i. Vorb.*
- Pinball Wizzard 2000 A 69,99*
- Pirates Gold A 35,99
- Police Quest 4 V 79,99
- Powerdrive A 54,99
- **Power up A 69,99**
  (Formular One Grand Prix, F-15 Strike Eagle 3, Pirates Gold)
- Privateer + Strike Commander A 87,99
  (inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
- Project Paradise A 69,99*
- Putt Putt Moon E i. Vorb.*
- Quarantine V 79,99
- Quest for Glory 4 V 79,99*
- Quik A 59,99*
- Ravenloft V 69,99*
- Rebel Assault V 79,99
- Renegade - Battle for Jacob's Star A 79,99*
- **Retribution V 67,99**
- Reunion V 74,99
- Rings of the Medusa Gold V 69,99
- Rise of the Robots A 87,99
- Sam & Max hit the road V 94,99
- Sim City V 87,99
- Sim City 2000 (inkl. Scenario) V 87,99
- Simon the Socerer V 87,99
- Skyrealms of Jorune - Alien Logics A 79,99*
- Space Quest Collection (1 - 5) A 79,99
- SSN-21 Seawolf V 79,99
- Star Crusader V 87,99
- Star Crusader 21 Missions V 28,99
  (inkl. Speech Pack)
- Star Trek: 25th Anniversary V 69,99
- Star Trek: Next Generation V i. Vorb.*
- **Star Wars Screen Saver V 59,99**
- Subwar 2050 (inkl. Data) V 94,99
- Superhero League of Hoboken E 69,99*
- Superkarts A 99,99*
- Syndicate Plus (inkl. Data) V 89,99
- Symbol (Prince) Interactive E 87,99
- **System Shock Enhanced V 79,99**
- T. F. X. A 94,99
- Teddy's Big Day E 54,99*
- Teddy The Brave A 54,99*
- The Games Compendium A 35,99
  (Summer Challenge, Winter Challenge)
- The Grandest Fleet A 69,99
- The Incredible Machine 2 A i. Vorb.*
- Theme Park V 79,99
- Tie Fighter E 79,99*
- Tower Assault (Alien Breed 3) A 59,99*
- Transport Tycoon V 89,99
- Turrican 2 A 59,99*
- Ultima 7 Bundle - Complete A 94,99
  (Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)
- Ultimate Body Blows A 54,99
- Ultimate Football E 74,99
- Under a Killing Moon (4 CD's!) V 99,99
- Universe V 69,99
- **US Navy Fighters V 89,99**
- USS Ticonderoga A 79,99*
- **Wacky Wheels A 54,99**
- **Warcraft: Orcs & Humans A 79,99**
- War Unlimeted V 87,99*
- Wing Com. 1 + 2 DeLuxe A 67,99
  (inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
- **Wing Commander 3-Heart of Tiger V 99,99**
- **Wings of Glory - Enhanced V 79,99**
- Worms A 59,99*
- Zeppelin - Giants of the Sky V 87,99*

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Gravis

- schwarz 54,99
- Analog Pro 64,99
- Game Pad 44,99
- Eliminator Game-Card 49,99

Phoenix 249,99

Thrustmaster

- Flight Control 159,99
- Flight Control Pro 279,99
- Weapon Control 259,99
- Ruder Pedals 279,99
- Game Card 69,99
- Formular T1 Lenkrad 319,99

Competition Pro

- Mini transparent, incl. 3,5" Box 58,99
- Manix Deck, grau 69,99
- Stand.,transp.t anschlußfertig 58,99
- Flightstick PRO 139,99
- **FlightMAX 64,99**
- Comand Control Gamepad (mit Auto Fire) 35,99

Wingman Extreme 99,99

Mouse

- A - Tech AM 5E 29,99
- Yakumo ERGO Mouse 29,99
- Yakumo Mouse High super Resolution 19,99

CD ROM Laufwerke

- Mitsumi FX 400 Quadro Speed 439,99
- Mitsumi FX 300 Triple Speed 349,99

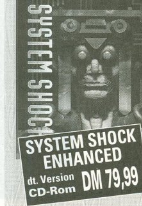
Creative Labs Soundkarten

- SB 2.0 DeLuxe 114,99
- SB Pro Value Edition 159,99
- SB 16 Value Edition 199,90
- SB 16 Multi CD 259,90
- SB 16 Multi CD CSP 329,99
- SB 16 SCSI - 2 329,99
- SB 16 SCSI - 2 CSP 394,99
- SB AWE 32 519,99





Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen).
Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-).
Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten.
Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00.
Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-
(Bitte nur Euro-Schecks oder Postbananweisung).
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!



Bestellannnahme:
Mo - Fr: 8.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**



Der Reaktor wird schwer verteidigt

man getarnte Geheimtüren finden und mit Hilfe spezieller Schlüssel farbig codierte Tore öffnen. Diese Schlüssel sind so angeordnet, daß zuerst ein blauer Code gefunden werden muß, über den man zu einer gelben Keycard gelangt, die letztendlich zum roten Schlüssel führt. Durch die rote Türe gelangen Sie zum Reaktorkern, der das Ziel Ihrer Mühen darstellt.

Die Kraftwerke sind stark verteidigt, so daß Sie erst die Wachroboter ausschalten und sich dann um den wild schießenden Reaktorkern kümmern sollten. Der explodiert nach einigen Treffern und zerstört nach 45 Sekunden die ganze Mine – höchste Zeit, sich aus dem Mineralstaub zu machen. Die geglückte Flucht wird als rasend schneller Flug durch einen Tunnel gezeigt, während die ersten Flammenzungen nach dem Raumschiff lecken. Ach, Sie haben nicht vorher nach dem Ausgang gesucht? Na dann, viel Erfolg! Obwohl die etwas versteckt liegenden Notausgänge meistens in unmittelbarer Nähe zum Reaktor zu finden sind, hat man schon genug zu tun, den bekannten Weg abzufliegen. Gemeine Abzweigungen und Sackgassen lassen den vermeintlichen Triumph dann schnell in einer Katastrophe enden. Vorher sollten Sie noch die in speziellen Räumen gefangenen Geiseln aufgenommen haben, die sonst hilflos verschmoren. Als kleiner Dank wird Ihnen ein Punktebonus gutgeschrieben.

Die 3D-Routinen von Descent gehören zum schnellsten, was je ein PC berechnen mußte. Die Flüge durch die Gänge sind extrem flott und im Vollbildmodus wahrhaft beeindruckend. Viele unterschiedliche Texturen sorgen für Abwechslung in den Stollen, die durch ihre fantasievolle Anordnung keinen Level wie den anderen aussehen lassen. Manche Tunnel sind voll

Auf und davon: Die geglückte Flucht aus dem explodierenden Stollen wird als Animation gezeigt.

AUF DEM CD-ROM

...von PC Player plus 3/95 finden Sie die Shareware-Version von Descent, um das Fluggefühl der ersten sieben Levels anzutesten.

Die 3D-Automap ist gewöhnungsbedürftig, aber sehr hilfreich

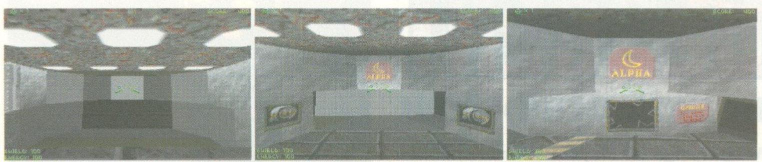
boris schneider

Es hat sich ausgedoomt! Descent ist schicker, schneller und schlauer als alle Doom-Varianten, die den Markt zur Zeit überschwappen. Wo sonst bekommen Sie echte 3D-Grafik, intelligente Gegner und wirklich schwindelerregende Achterbahnfahrten?

Mit dem richtigen Joystick (absolut genial: Gravis Phoenix), einem großen Monitor und lautgestellter General Midi-Musik ist das Virtual Reality-Feeling komplett. Nach spätestens 15 Minuten konzentrierten Spiels denkt jede Faser des Körpers, daß man wirklich durch eine Mine steuert und von Robotern verfolgt wird. Ein derart intensives Erlebnis hatte ich nicht mal bei Doom – und Descent ist noch dazu familienfreundlich, da man nur auf Blechbüchsen ballert und die Menschen rettet.

Auf die in letzter Sekunde eingebaute Save-Funktion auch mitten in einem Level hätte ich durchaus verzichtet – etwas Leistungsdruck hat einem spannenden Spiel noch nie geschadet.

Schon die sieben Level der Shareware-Version hatten mir beinahe meinen Weihnachtsurlaub ruiniert, die Vollversion ließ die Arbeitsmoral auf Null sinken (»Boris, wo bleibt der Hardware-Artikel?«) – das passiert nur einmal im Jahr. Wer nur einen Funken Interesse an 3D-Action hat, kommt an Descent nicht vorbei.



Die niedrigste Detailstufe schaltet in größerer Entfernung die Texturen aus, um Rechenzeit zu sparen. Je näher Sie kommen, desto mehr grafische Einzelheiten werden sichtbar.

erdigen Gesteins, andere erinnern an Marmor oder grünen Smaragd. Immer wieder fliegt man in mit Magma gefüllte Räume, die brandgefährlich sind. Der Schutzschirm zischt gequält auf, wenn Sie Ihr Gefährt zu nahe an das glutflüssige Gestein lotsen und Treffer aus den Geschützen bringen das Magma zur Explosion. Lassen Sie also höchste Vorsicht walten, bevor Sie sich zu nahe heranwagen, um lockende Extras aufzusammeln. Ein Gegner könnte dies ausnutzen und das brodelnde Erdreich unter Beschuß nehmen. Diesen Trick sollten Sie auch verwenden: In manchen Räumen schweben mehrere Gegner dicht über dem Magma. Ein paar Lasersalven auf das flüssige Gestein unter den Robotern wirken wahre Wunder.

Sehr viel Mühe gab sich das Programmierteam von Parallax Software mit den Lichteffekten. Die Stollen werden ab einer gewissen Entfernung dunkel und lassen sich durch Leuchtkörper oder Lasersalven erhellen. In manchen der langen Tunnel fliegen die Schüsse ein paar Sekunden, bis sie wieder auf eine Wand stoßen. Während des Flugs erleuchten sie nur einen bestimmten Bereich des Korridors, so daß man den Weg der Laser sehr gut verfolgen kann und dabei immer wieder Gegner entdeckt, die sich in dunklen Ecken versteckt halten. **(fs)**

WAS TESTEN WIR HIER?

Bereits seit Anfang Januar gibt es von Interplay eine Shareware-Version von Descent. Diese enthält natürlich nicht alle Levels und alle Features der Verkaufsversion. Grundlage für unseren Test war ein Satz Vorab-Disketten von Interplay mit der »Vollversion«, die uns haarscharf vor Redaktionsschluß erreichte. Wir können uns deshalb eine seriöse Bewertung erlauben, was mit der Shareware-Fassung alleine natürlich nicht machbar gewesen wäre.



SPEZIAL

DESCENT

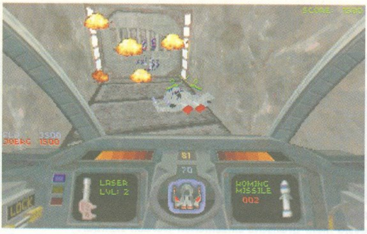
IM NETZ(BERG)WERK

Wagemutige PC Player-Redakteure haben sich an die Strippen geklemmt und alle vier Multi-Player-Modi der Verkaufsversion durchgetestet.

Descent bietet sich besonders für Duelle zwischen menschlichen Gegnern an. Interplays feiner 3D-Thriller ist zudem sehr handzahm und erfordert kein großes Gefummel. So einfach kann Spielen über ein Netzwerk sein: Sie rufen den entsprechenden Menüpunkt auf, starten die Software und stellen die Optionen sowie den Startlevel ein. Im Modus »Anarchy« müssen sich die Kontrahenten möglichst oft abschießen, in »Team Anarchy« gehen Mannschaften aufeinander los (z.B. Redakteure gegen Chefredakteure) und »Anarchy with Robots« erschwert das Match durch aggressive Roboter. Für eher friedliebende Gemüter ist der »Cooperative«-Modus die beste Wahl, denn dort treten die menschlichen Spieler gegen unzählige Gegner an.



Zwei Redakteure im »Anarchy«-Modus: Pilot »Joerg« (linke Bildreihe) fliegt in den Raum, wird aber schon von Pilot »Flo« erwartet (dessen Blickwinkel sehen Sie jeweils in den rechten Bildern). Nach heftigem Schußwechsel versucht sich der geschwächte »Flo« in Sicherheit zu bringen. Aber sein Kollege kennt keine Gnade, setzt nach und verbucht den ersten Abschuß.



Pilot »Flo« schießt die Tür zu den gefangenen Geiseln auf, während sein Kollege Feuerschutz gibt

Erfreulicherweise leidet die Spielgeschwindigkeit kaum unter dem Netzwerk-Betrieb. Nur wenn zu viele Gegner auf dem Bildschirm umherkreuchen, geht das Tempo in die Knie. Aber auch bei laufendem Netzwerkspiel lassen sich die Details stufenlos herunterschalten. Je nach Spielart materialisieren die Raumschiffe entweder hintereinander (»Cooperative«) oder an zufällig ausgewählten Orten (alle »Anarchy«-Modi). Gerade bei Kreuzungen empfiehlt sich eine kurzzeitige Trennung des Teams, indem einer nach links und der andere nach rechts fliegt. Vorher sollten Sie allerdings einen gemeinsamen Treffpunkt vereinbart haben – vor allem, wenn einer der Mitspieler Probleme mit der Orientierung in den 3D-Levels hat. Sonst hören Sie aus dem Nachbarbüro irgendwann verzweifelte Rufe der Marke: »Hallo! Wo seid Ihr? Wie komme ich hier wieder raus? Hallo...?«

Wer seinem Kollegen schon lange mal eines überbraten wollte (»Hast Du schon wieder meine Kekse aufgefuttert, Jörg?!«), ist im »Anarchy«-Modus gut aufgehoben. Das einzige Ziel: alle Gegner eliminieren. Moralische Bedenken sollten Sie keine haben, denn jedes zerstörte Raumschiff taucht nach einem Tastendruck wieder auf – inklusive des Piloten. Noch härter wird das Spiel, wenn Sie die Roboter als zusätzliche Gegner einschalten. Die größte Gaudi bietet aber ein Spiel mit Teams. Insgesamt acht Piloten werden auf Mannschaften verteilt, die sich farblich unterscheiden. **(fs/la)**

DURCHGEMOGELT

Der Schwierigkeitsgrad von Descent wird mit jedem Level gemeiner. Die nachfolgend abgedruckten Cheats machen Ihnen das Leben entscheidend leichter. Doch das Mogeln wird bestraft: Der Punktstand wird auf Null gestellt...

Cheat	Auswirkung
GABBAGABBAHEZ	Cheatmodus aktivieren
SCOURGE	Alle Waffen
MITYI	Alle Schlüssel
RACERX	Unverwundbar
GUILE	Unsichtbar
TWILIGHT	Schilde aufladen
FARMERJOE	Freie Levelauswahl

PREMIER CHALLENGE 3

Helden der Aschenbahn, Teil 3 – wir dürfen mal wieder Bandenwerbung und faule Linksaußen verkaufen. Preisfrage: Wieviele Fußballmuffel lesen jetzt noch weiter?

Ach, wären nur alle Jobs so krisensicher wie der eines Programmierers für Fußball-Strategiespiele. Hat man einmal den ersehnten Hit gelandet, verkaufen sich die Nachfolger wie von selbst. Ein paar Icons umstrukturiert, frische Detail-Features im 17. Untermenü versteckt und eine neue Torszenen-Grafik – das war's. Den Rest des Programms können wir noch vom letzten Mal wiederverwerten, schmeißen den dankbaren Fans die »Neuheit« vor die Füße und verbringen den Rest des Jahres auf der Südsee-Insel, die wir uns von den Tantiemen gekauft haben...

Wer glaubt, daß speziell die Deutschen mit ihrer zwanghaften Liebe zur Kicker-Strategie eine Macke haben, werfe mal einen Blick auf die britische Insel. Dort tummeln sich schlichte Liga-Simulanten monatelang in den Charts, gegen die selbst »Bundesliga Manager Hattrick« eine weihevolle Atmosphäre ausstrahlt. Da geht auch ein nettes, gerade mal überdurchschnittliches Progrämmchen wie »Premier Challenge« in die dritte Runde. Vom Spielertransfer bis zum Stadionbau managen sie alle strategischen und finanziellen Entscheidungen in ihrem idyllischen Fünftligaclub. Das muß kein Verein fürs Leben sein; respektable Erfolge sorgen für Angebote von Traditionsvereinen aus den besseren Divisionen. Es soll ja schon der von allen Trainern verlassene FC Bayern dem Zeugwart des TSV Poing ein Millionenangebot gemacht haben...



Das Hauptmenü offenbart keine gravierenden Änderungen gegenüber dem Vorgänger

Sieht man von Details ab, hat sich gegenüber Teil 2 eigentlich nur die Spielszenen-Grafik geändert. Anstelle der laienhaften Animationen tritt jetzt eine isometrische Darstellung des grünen Rasens. In 50 Tempostufen lassen sich hier alle Pässe und Aktionen genau studieren; taktische Schwächen (»wir verlieren zu viele Zweikämpfe im linken Mittelfeld«) werden ebenso anschaulich wie die ästhetische Verpackung (»wir konnten uns keinen anständigen Grafiker leisten«).

Der Bundesliga-verwöhnte Spieler muß hier umdenken. Auf deutsche Kicker trifft man höchsten im Europacup; der Ligabetrieb in Premier Challenge 3 ist ganz auf England ausgerichtet. Das dafür umso gründlicher: Da erfährt man sogar die Torschützen für jedes windige Freundschaftsspiel (...und in Teil 4 womöglich noch Augenfarbe und Leibgericht der Linienrichter). **(hl)**

Hurra, eine neue Darstellung für die Spielszenen! Die einstellbare Ablaufgeschwindigkeit verhindert längere Tiefschlafphasen.

heinrich lenhardt

Ich kapier's nicht: Da gönnt sich Gremlin nach einem Besuch beim Imageberater ein neues Designer-Logo, nennt sich ganz cool »Gremlin Interactive« und erzählt aller Welt, daß man voll auf innovative CD-ROM-Produkte setze. Doch was passiert? Erst die Action-Mittelmäßigkeit »Retribution« und jetzt Premier Challenge 3 – selten so gegähnt.
Das Spiel an sich ist sehr nett und grundsolide, aber gegenüber der letztjährigen Version nahezu unverändert. Die Grafik wirkt entsprechend antiquiert und in spielerischer Hinsicht hat man sich nicht gerade geistig überanstrengt.
Für energische Fans, welche Anstoss, & Co. schon erbarmungslos durchgezuzelt haben, kann dieser Ausflug in den englischen Liga-Alltag dennoch reizvoll sein.



premier challenge 3

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ❑ General MIDI ❑ CD-Audio ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Gremlin
Ca.-Preis	DM 80,-
Kopierschutz	Nervige Drehscheiben-Abfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 550 KByte + 1 MByte EMS

Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Zwei Spieler dürfen abwechselnd antreten.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

63

HERETIC

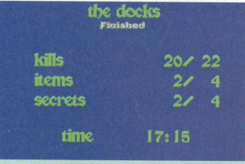
Ob Netzwerk oder Einzelspiel, Monster rösten wir heut' viel: Munteres aufmischen unwirscher Fantasy-Ungetüme im beliebten 3D-Look.

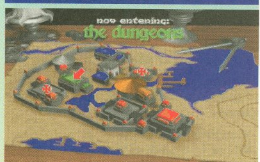
Die Welt im Jahr 1 nach »Doom«. Der Kult um das 3D-Actionspiel von id Software ebbt nur zögerlich ab. Zwar ist das Programm samt Nachfolger in Deutschland indiziert, doch die Auswirkung auf die Software-Welt nicht zu übersehen: Die »Schieß auf alles, was sich bewegt«-Oper mutierte zum Medienthema. Aus einem einfachen Baller- ein Kult-Spiel zu machen, war hier im wesentlichen eine Frage von Technik und Feinschliff. Id Software revolutionierte die Maßstäbe für stufenlos dargestellte 3D-Welten auf dem PC. Zum schnellen und realistischen Schein kam das ausgefeilte Spieldesign: Geschickt plazierte Bonus-Gegenstände und Monsterhorden sorgten für den rechten Nervenkitzel, der so manchem hingeschlunzten Derivat abgeht.

Mit den entsprechenden Handschuhen werden aus den Patschehändchen gefährliche Greifer. Am unteren Bildrand sind die Anzeigen für Lebensenergie, Munitionsvorrat und des der Aktivierung harrenden Bonusobjekts geparkt.



In diesem Inventar horten wir Bonusgegenstände, die sich gezielt einsetzen lassen





Die Endabrechnung verrät, ob wir in dem Level etwas übersehen haben

Mittlerweile gibt es kaum eine Softwarefirma, die nicht an Varianten der 3D-Action-Thematik arbeitet. Kurz bevor LucasArts sein Schwergewicht »Dark Forces« losläßt, meldet sich id Software persönlich mit einer neuen Spielart des beliebten Themas »Typ mit Waffenarsenal schießt sich durchs Leben« zurück. Die Amerikaner veröffentlichen mit »Heretic« das neueste Werk des Programmierteams Raven, das einst Origins »Shadow Caster« zusammenklopfte und neulich den Robo-3D-Ableger »Cyclones« über SSI herausbrachte. Bei Heretic wagte Raven (um es einmal vornehm auszudrücken) keine verwirrenden Experimente. Solo oder in trauter Netzwerk-Kameradschaft kämpfen Sie sich durch drei Kapitel, die in rund 30 Levels unterteilt sind. Kapitel 1 macht (ähnlich wie einst bei Doom) als Shareware-Version die Runde; wer alle Abschnitte, sämtliche Monster und Waffen kennenlernen will, muß für die Vollversion ein paar Mark extra lockermachen. Auf letztere kommerzielle Version bezieht sich auch unser Test.

Das Szenario setzt voll auf Fantasy: Die Gemäuer und Katakomben, in denen Sie fieberhaft nach dem Ausgang zur jeweils nächsten Stufe suchen, werden von unwirschen Dämonen und Monstern bevölkert. Freundliche Kontaktaufnahme und Small-

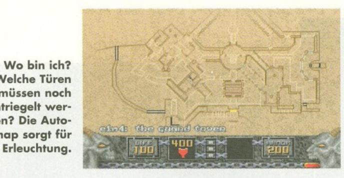


im wettbewerb

Sie wollen durch die Gegend rennen und ohne größere intellektuelle Anstrengungen diverse Monster-Hundertschaften zerlegen? Bitteschön, dann ist Heretic genau die richtige Neuerscheinung zum Dampfablassen.

System Shock CD	91
Descent	90
HERETIC	**77**
Cyclones	72
Virtuoso	52

Mehr Stoff zum Denken und Originalität bieten die 3D-Alternativen System Shock und Descent; letztere wird ganz frisch in dieser Ausgabe getestet. Cyclones, ein weiterer aktueller Titel der Heretic-Programmierer, versucht es auch mit ein bißchen mehr Anspruch, spielt sich aber etwas zu zäh. Dumpf und dumpfer wird's bei Virtuoso, Elites mäßigem Versuch, sich an die Doom-Welle anzuhängen.



Wo bin ich? Welche Türen müssen noch entriegelt werden? Die Automap sorgt für Erleuchtung.



Ich wollt', Du wärst ein Huhn: Mit der richtigen Magiewaffe verwandeln Sie die rote Gefahr in harmloses Federvieh.

talk sind eher unüblich; die Gegner gehen flugs zum Angriff über. Anfangs erwehrt sich der Held mit bloßen Händen (wenig empfehlenswert) oder der ersten von insgesamt sechs Sonderwaffen. Der Zauberkristall spuckt Energiebällchen und brutzelt die Aggressoren aus sicherer Distanz an – vorausgesetzt, die Munition geht nicht alle. Durch einfache Berührung sammelt man automatisch Schuß-Nachschub und Lebensenergie-Auffrischer ein, die zumindest in den einfachen Schwierigkeitsgraden großzügig verteilt sind.

Wer schnurstracks zum Level-Ausgang rennt, hat garantiert so einiges verpennt. Viele nützliche Gegenstände sind gut versteckt und erst bei genauem Durchkämmen auffindbar. Dabei handelt es sich nicht nur um profane Allerwelts-Goodies wie Lebensenergie oder Munition. Schußkraft-Verbesserungen für bestimmte Waffentypen gibt's ebenso wie verzauberte Items Marke »Bag of Holding« (ohne die sich nur 100 Schüsse pro

heinrich lenhardt

Gähn, noch ein roter Flatterbold mit Killerkrallen. Von der Sorte habe ich schon so viele Rudel auf dem Gewissen, daß für weitere Kerben kein Platz mehr auf der Armbrust ist. Auf gut Deutsch: Wo anfangs das Adrenalin noch rege sprudelt, herrscht nach einigen Stunden leicht abflauende Erregtheit.

Heretic macht spontan Spaß: Flott zu spielen, gut ausgetüftelte Levels und durch die Verwendung von Fantasy-Monstern als Gegner ist es nicht so bedenklich wie andere Spiele dieser Gattung. Das Recycling der immer wieder gleichen Dämonen bremst die Langzeit-Motivation aber ebenso wie der Mangel an genialen neuen Ideen. Lediglich im Netzwerk-Modus sorgen die Duelle menschlicher Gegner auch langfristig für Nervenkitzel.

Das Programm ist technisch äußerst kompetent, flott spielbar, zugleich aber Innovations-frei und allzu routiniert runtergenudelt.

Heretic wirkt auf mich wie ein Schnellschuß-Release zwecks Portokassen-Auffüllung. Fans solcher 3D-Ballereien werden die Anschaffung nicht bereuen; ich für meinen Teil warte lieber Dark Forces ab, bevor ich eine Kaufentscheidung treffe.



Dem Kukident-Lächeln zum trotz ist dieser Totenkopf ein ziemlich fieser Gegner



Der Strafvollzug im Katakomben-Kerker macht einen wenig vertrauenerweckenden Eindruck

Munitionstyp horten lassen). Teleporter, Schlüssel und Schalter sorgen für einen Hauch von Puzzle-Seligkeit; manche Gefilde sind auch nur fliegend erreichbar (...wofür man das entsprechende Extra erst mal finden muß).

Weitere Spezialitäten, nach denen Sie Ausschau halten sollten: Fackeln zur Erhellung düsterer Ecken, eine Superbombe (nach deren Absetzen Sie schnell aus dem Zerstörungsradius spurten müssen), ein Ring für vorübergehende Unsichtbarkeit und eine Art Psycho-Chicken-Zauber, mit dem die gemeingefährlichen Monstren in harmlose Hühner verwandelt werden. Ideen muß man haben...

Die Sonder-Gegenstände werden automatisch im Inventar verstaut und lassen sich zu einem beliebigen Zeitpunkt aktivieren. Sollten Sie etwas verpaßt haben, warnt die Abrechnung am Ende jeder Stufe: Die Summe der von Ihnen gefundenen »Geheimnisse« und Spezialobjekte wird mit der Gesamtzahl an versteckten Attraktionen verglichen – wir werden doch nicht etwas versäumt haben? Das Waffenarsenal bietet Annehmlichkeiten wie die magische Armbrust mit Streuschuß über die dicke Einzelschuß-Wumme mit Rückstoß bis hin zum Killerkugel-Spucker: Die gefährlichen Bällchen hopsen munter durch den Raum und können eine größere Gegnergruppe ordentlich aufmischen.

Für Orientierung sorgt in allen Lebenslagen eine Übersichtskarte, die vom Programm automatisch mitgezeichnet wird. Auch sonst bemüht sich id Software um Komfort, der bei anderen Actionspielen oft schmerzlich vermißt wird. Sie dürfen jederzeit den Spielstand speichern, einen von fünf Schwierigkeitsgraden wählen und die Größe des 3D-Fensters verändern. Die Grafik ist in bester id-Tradition schnell, detailreich, bietet ein paar witzige Licht-Schatten-Effekte und flutscht so mit 66 MHz manierlich dahin – kein Mangel an Dynamik. Löblich auch die »Aufhellungstaste« für alle, denen das Szenario auf dem Monitor übertrieben düster vorkommt.

Per Netzwerk, Modem-Verbindung oder seriellem Kabelanschluß offenbaren sich Ihnen die Freuden der Multi-Player-Option. Bis zu vier Personen können (an vier separaten PCs) zusammen durch ein Szenario streifen; wahlweise im Team oder gegeneinander. **(hl)**

Im Spielverlauf sammeln Sie sechs verschiedene Waffen ein

jörg langer

Jetzt haben auch die Fantasy-Freunde ihre 3D-Action in Reinkultur. Das neue Tempo-Ballerspiel stammt aus dem Lager der Schöpfer des umstrittenen »Doom«; prompt fand ein ähnliches Programmgerüst Verwendung. Das bedeutet aber leider nicht nur ebenso schnelle 3D-Grafik, sondern auch Puzzles, die auf das Finden von Geheimtüren, Schlüsseln und Schaltern beschränkt sind.

Als einzige wesentliche Neuerung kam das Inventar für die »Specials« hinzu, bei denen es sich aber meistens »nur« um einmalig einsetzbare Zusatzwaffen handelt. Es hat mir zwar anfänglich großen Spaß gemacht hat, in den solide designten Hektik-Levels herumzurennen und mit meinen Necromancer-Handschuhen fleißig Gegner zu rösten. Auf Dauer jedoch fehlen ein paar Quentchen Originalität und Abwechslung.



heretic

286 · ■ 386/486 · ■ VGA · Super VGA · ■ Soundblaster · ■ S'Blaster Pro · ■ General MIDI · CD-Audio · ■ Maus · ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	id Software
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 13 MByte

Besonderheiten: Das erster der drei Kapitel ist als Shareware-Version erhältlich. Spielstand läßt sich speichern.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.

77

Bestellannahme

0911 - 306868
0911 - 306869
Fax:
0911 - 306866

CD ROM Shop

TOPGAMES	Disk	CD
1th Hour*		119.95
ces of the Deep	89.95	89.95
laddin	89.95	
rmored Fist	69.95	89.95
attle Bugs	69.95	79.95
azooka Sue*	89.95	89.95
etrayal at Kondor	89.95	89.95
ioforge*		99.95
olonization	99.95	99.95
omanche (dt.)	69.95	99.95
reature Shock		99.95
rime Patrol		99.95
yberia		99.95
yber War		109.95
yclemania		79.95
yclones*	89.95	89.95
awn Patrol	89.95	89.95
ark Sun	89.95	89.95
as Amt	89.95	
escent		89.95
Discworld	79.95	89.95
Doppelpass		89.95
Dragon Lore (Chap. 1)*	79.95	89.95
Earthsiege	89.95	89.95
Ecstatica	79.95	89.95
Formular 1 Grand Prix	39.95	39.95
Full Throttle*		119.95
Hell*		89.95
Höhlenwelt		89.95
nferno		99.95
ron Assault*		99.95
Jungle Strike		79.95
Kings Quest VII		89.95
Last Dynastie*		89.95
Legend of Kyrandia 3		89.95
Lemmings 3	69.95	69.95
Little Big Adventure		99.95
Lionking	79.95	
Lost EDEN*		99.95
Magic Carpet	89.95	89.95
Megarace		49.95
Menzoberranzan*	89.95	89.95
Nascar Racing	79.95	89.95
Noctropolis*		99.95
Novastorm		89.95
Oldtimer		89.95
Outpost (dt.)	89.95	89.95
Panzer General*	89.95	89.95
PGA Tour Golf		99.95
Power Slide	79.95	79.95
Ran Trainer	89.95	99.95
Rebel Assault		59.95
Renegade*		89.95
Retribution		79.95
Rise of the Robots	89.95	89.95
Royal Flush	79.95	79.95
Sam & Max (dt.)	89.95	99.95
Simon the Sorcerer (dt.)	99.95	99.95
Star Crusader (dt.)	79.95	79.95
Stereoworld	69.95	69.95
Star Trek-Next Generation *		109.95
Sternenschweif (DSA2)	89.95	89.95
Strike Com.& Privateer		99.95
Syndicate	89.95	99.95
System Shock	79.97	89.95
System Shock Enhanced*	99.95	109.95
Superkarts*		99.85
Tie Fighter	99.95	
Tie Fighter Mission Disk	49.95	
Theme Park	79.95	89.95
Transport Tycoon	99.95	99.95
Ultima 8 (dt.)	89.95	119.95
Under a Killing M.		99.95
UFO + Master of Orion		79.95
US Navy Fighter		99.95
Virtuoso	79.95	79.95
Warcraft	89.95	89.95
Wing Com. 1+2 Deluxe		69.95
Wing Commander 3 (dt.)		109.95
Wings of Glory*	89.95	79.95
Woodruff & .. Azimuth*		79.95

Hallo lieber Leser! Immer mehr nimmt die Nachfrage nach Spielen auf CD zu, und zusehends grösser wird deren Leistungsvorteil gegenüber den Diskettenversionen. Auch die früher kärgliche Shareware hat sich zu hervorragenden Programmen gemausert. Daher finden Sie ab sofort bei uns die TOPGAMES auf CD (Diskversionen weiterhin lieferbar) und alle HITS der Shareware als Prüf- oder Vollversion. Auch ermöglichen wir den Bezug von spielbaren Demoversionen zu den Programmen deren Name und Preis farbig hinterlegt ist. (Artikel lesen ist gut - zuerst selber testen ist besser)

Bis zur nächsten Ausgabe - ASTAT Media

Sabine



Spiel des MONATS



Shareware Sampler CD's



Nr.	Titel	Preis
GH001	Greatest Hits 1994	14.95
C8421	Pegasus 5	49.-
CD10	PC Games CD 10/94	9.95
CD11	PC Games CD 11/94	9.95
CD12	PC Games CD 12/94	9.95
C8450	Tetris Mania	29.95

Sonderangebote / Low Cost CD

Nr.	Titel	Preis
C9001	Der Planer	19.80
C9002	Curse of Enchantia (DISK)	29.95
C9003	Gunship 2000	39.95
C9004	Lemmings 1-2	29.95
C9005	Monkey Island 1	39.95
C9006	Monkey Island 2	44.95
C9007	Pirates Gold	44.95
C9008	SIEGE	19.80
C9009	AMBERSTAR	19.80
C9010	Corridor 7	44.95
C9011	F15 Strike Eagel	44.95
C9012	Journeyman Projekt	39.95
C9013	Der Patrizier	49.95
C9014	Pirates Gold	39.95
C9015	Universe	29.95

Alle Prg's dieser Rubrik nur solange vorrätig!!

DEMOSERVICE

Was ist denn das? Zu manchen Originalprogrammen sind spielbare Demoversionen zum testen erhältlich. Diese sind in der Liste farblich gekennzeichnet. Natürlich macht dies nur Sinn wenn diese auch kostengünstig zu bekommen kann. Also:

Demos / Shareware einzeln	4.00	DM
5 Demo / Shareware Paket	14.95	DM
10 Demo / Shareware Paket	24.95	DM
15 Demo / Shareware Paket	34.95	DM

Bei Bestellungen immer deutlich kennzeichen, daß nur die Demo / Sharewareversion gewünscht ist. PORTO bei Demolieferungen 4DM. (Nachnahme 7DM)!!

Sharewarespiele

xxx = Demo
V xxx = Vollversion Disk
C xxx = Vollversion CD

Nr.	Titel	Shareware 3.5Zoll	Vollversion 3.5Zoll	Vollversion CD
184	RISE OF THE TRIAD	6.50	79.-	79.-
185	Heretic	6.50	(79.-)	
186	Cleanman	4.-		
187	Highway Hunter	4.-	79.-	
188	CANTRON	4.-		
184	SOKOBAN (VGA)	4.-		
185	Jazz Jack (Winter Time)	4.-		
186	Shia Dao	4.-		
187	Tubes	4.-		
180	ONE MUST FALL	6.50	59.-	(69.-)
181	Wacky Wheels	6.50	59.-	79.-
183	Captain Zins	4.-		
170	Depth Dwellers (3D Game)	4.-		49.-
168	Jazz Jack Rabbit	4.-	69.-	99.-
165	Mystic Towers	4.-	59.-	59.-
164	Sky Roads	4.-	49.-	
163	Dr. Riptide	4.-	49.-	
159	BIFI II (Action in Hollywood)	4.-		
157	HOCUS Pocus	4.-	59.-	59.-
152	Enoid	4.-	29.-	
147	Electro Man	4.-		29.-
142	Raptor	6.50	69.-	69.-
117	Halloween Harry	4.-	59.-	
114	EPIC PINBALL	4.-	95.-	99.-
107	Heartlight PC	4.-		29.-
099	Zone 66	4.-		29.-
098	Solar Winds	4.-		29.-

ASTAT MEDIA
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Bestellcoupon

Erstbesteller bitte beide Couponhälften ausfüllen

Adresse

Zahlungsweise:

- ☐ Nachnahme, Zahlung bei Erhalt.
- ☐ Bargeld, Scheck liegt bei.
- ☐ Bitte buchen Sie den Betrag von meinem Konto ab.

Bankverbindung

KONTO

BLZ

BANK

☐ Ja ich will an der Verlosung von 10 Spiele CD's teilnehemen. (Rechtsweg ist ausgeschlos.)

Meine Kundennummer

☐ Zahlung wie bei letzter Bestellung

Hiermit bestelle ich folgende Artkel

Bezeichnung + Nummer	Preis

Mit meiner Unterschrift bestätige ich die hier gemachten Angaben und Bestellungen

Alle Preise für Originale zzgl. 10DM Porto & Verpackung je Sendung. Sonderregelung bei DEMO/Shareware Versand. Lieferung Ausland nur gegen Vorauskasse zzgl. 18DM Porto. * Verfügbarkeit bitte erfragen!

ROYAL FLUSH

Amtex pokert hoch: Der Pinball-Oldie »Royal Flush« lockt mit moderner SVGA-Grafik im Zocker-Look.

Nostalgie scheint bei den Programmierern von Amtex hoch im Kurs zu stehen. Die lizensierten Umsetzungen kultiger Kneipenflipper wie »Eight Ball Deluxe« waren originalgetreu, aber auf nur einen Tisch beschränkt. Der realistische Kugellauf ist einer der wenigen Pluspunkte der Amtex-Flipper, doch gegen die großen, bunten und innovativen Tische anderer Hersteller kam man nicht an. Aber die Kanadier bleiben ihrem Kurs treu: »Royal Flush« bietet wieder nur einen Tisch, immerhin aber gepflegtes Flippern mit Super-VGA-Auflösung.

»Liebling, machst Du mal die Tür auf, es hat geklingelt« dürfte zum Standardspruch Royal-Flush-gequälter Mitmenschen werden. Die Auswahl der Samples mag ja dem Original entsprechen, doch erinnert das Klingeln beim Treffen der Bumper fatal an eine Türglocke. Mit zwei Tasten steuern Sie die Schläger, eine weitere schießt die Kugel schwungvoll ins Spielfeld und mit »Space« rütteln Sie den Tisch durch, damit der Stahlball vielleicht doch noch die gewünschte Bahn einschlägt. Das Spielfeld im Poker-Design ist je nach Auflösung verschieden übersichtlich aufgebaut. Prinzipiell sehen Sie den Tisch in der Mitte zwischen zwei Anzeigetafeln, die über den Punktestand der bis zu vier Spieler informieren. Vor einer Partie wird eingestellt, ob der Tisch mit dem Lauf der Kugel scrollt oder stationär ist. Für einen »festen« Tisch benötigen Sie aber eine SVGA-Karte, die eine Auflösung von 800 x 600 mit 256 Farben auf den Monitor bringt. Ansonsten wird unter VGA und SVGA recht flott gescrollt, ohne daß die Übersichtlichkeit den Bach runtergeht.

Viel ist bei Royal Flush nicht gerade los. Der Flipper bevorzugt ein zurückhaltendes Pokerface.



Im Optionsmenü läßt sich fast alles beliebig einstellen

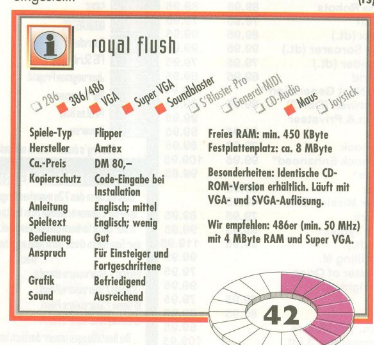
Die Ziele und Hindernisse auf dem Spielfeld sind gering gestreut. Drei Bumper, ein paar Klappziele, eine Handvoll Bahnen und die obligatorischen Targets für Extrabälle und Bonuspunkte sind zu finden. Das Ansteuern der Ziele funktioniert dank des realistischen Kugellaufs und des guten Spielgefühls zufriedenstellend; lediglich die Funktion, den Tisch anzuschubsen, läßt sich nicht gut genug ausnutzen.

Royal Flush bietet ein umfangreiches Menü, mit dem Sie den Flipper ganz nach Ihren persönlichen Vorlieben tunen dürfen. Soll der Tisch ein wenig stärker geneigt sein, um den Rücklauf der Kugel zu beschleunigen? Brauchen die Schläger mehr Strom, weil sie zu wenig Power haben? Alles kein Problem, denn jeder einzelne Punkt wird bequem mit der Maus eingestellt. **(fs)**

florian stangl

Pokerface Django Stangl meint: Dieser Flipper im Zocker-Ambiente ist ziemlich daneben. Amtex hat ja noch nie sonderlich viel Wert auf Abwechslung gelegt, sondern sich immer mit der Argumentation aus der Affäre gezogen, man würde schließlich »echte« Flipper originalgetreu simulieren. Als Flipperfan freut man sich natürlich über den hervorragenden Kugellauf und das realitätsnahe Spielgefühl. Auch das Design mit der flotten Super-VGA-Grafik wirkt edel, die Optik kommt dem Original ziemlich nahe. Lobenswert sind die gut zu bedienenden Optionen und Parameter.

Nur: Was bringt mir das, wenn ich diesen mickrigen Flipper auch in der Kneipe nicht eines Blickes würdigen würde? Angesichts der Konkurrenz, die mit ausgefeilten Rampen, Ballfallen, flotten Soundtracks und spritzigen Special Effects lockt, wirkt Royal Flush bieder und angestaubt. Ein bißchen Klingeling hier, ein kleines Lämpchen dort – das ist mir zuwenig.



royal flush

286 / 386/486 ■ / VGA ■ / Super VGA ■ / Soundblaster ■ / S'Blaster Pro / General MIDI / CD-Audio / Maus ■ / Joystick

Spiele-Typ	Flipper
Hersteller	Amtex
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Code-Eingabe bei Installation
Anleitung	Englisch; mittel
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 450 KByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

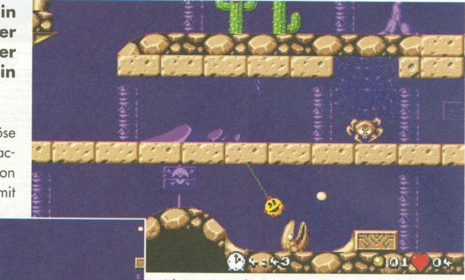
Besonderheiten: Identische CD-ROM-Version erhältlich. Läuft mit VGA- und SVGA-Auflösung.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Super VGA.

42

PAC IN TIME

Denk' ich an Pac-Man in der Nacht, im Labyrinth er mampft sich satt. Erneut ist unser Oldie dran, jetzt hüpft er durch ein Jump-and-Run.



Ich Pac-Man, du Jane: Mit dem Seil schwingt sich der legendäre Spieleheld über gefährliche Fallen.

Von wegen »Time is on my side«: Eine böse-böse Hexe hegt Groll auf unseren alten Freund Pac-Man. Schwer nachvollziehbar; wer hat schon etwas gegen eine grinsende Kugel, die sich mit dem Charme einer trächtigen Gelbwurst durch die Spielegeschichte mampfte? Jedenfalls wird unser Held aus dem trauten Heim mit Ms Pac-Man und zwei wohlgeratenen Kindern weggezaubert – ins Jahr 1975. Dies waren schwere Zeiten: Abba und Vicky Leandros in den Charts; der Spielautomat Pac-Man war noch nicht erfunden. Pac will natürlich heim (...bevor die Gattin sein Zimmer untervermietet) und muß deshalb das Zeittor finden, das am Ende zahlreicher Levels steckt.

Die drollige Story macht insofern keinerlei Sinn, als daß Pac-Man plötzlich durch verschiedene Wüsten- und Ruinengebiete hoppelt; der Zeitreisebezug will sich dem Tester nicht ganz erschließen. Klassische Pac-Tugenden bleiben außen vor; der gelbe Spieleveteran läuft und hüpft in horizontal scrollenden Levels. Shocking: Die gelbe Legende im Allerwelts-Jump-and-Run, das noch einen leichten »Wizball«-Einschlag verpaßt bekam. Einmal hüpfend, kommt Pac nicht so leicht zur Ruhe und prallt fröhlich in der Gegend rum, als wär's ein Gummiflummi. Gerettet wird der Eintopf durch verschiedene Extras, zwischen denen Sie mit dem zweiten Feuerknopf wechseln. Manche Hilfen hat man schon zu Beginn einer Stufe; andere müssen in flimmernden Feldern abgeholt werden. So kann Pac z.B. kleine Monster abschießen oder ein Seil an die Decke werfen, um Tarzan-gemäß über Fallen zu schwingen. In vielen Stufen müssen Hüpfen und Seilschwingen kombiniert werden. Eine dezente Gegner- oder Fallenberührung genügt – schon macht es »Paff!« und Sie fangen wieder zu Beginn des Abschnitts mit einem Leben weniger an. Zum Glück speichert das Programm Ihren Spielstand automatisch. **(hl)**

Hmm... können wir durch die Palme hüpfen? Wer nachsieht, landet in einer versteckten Bonus-Schatzkammer.

heinrich lenhardt

Wer mit Pac-Man Erinnerungen an glückliche Kindheitstage verbindet, in denen man Hausaufgaben-vernachlässigend ganze Labyrinthe leermampfte, wird erst mal einen Kulturschock erleiden. Der klassischste aller Videospiele-Helden wird auf seine alten Tage in einem Jump-and-Run verwurstelt, das grafisch unangenehm an die 70er Jahre erinnert.

Jenseits erster Grafik-Impressionen und Gefluche über die anspruchsvolle Steuerung entdeckt man dann doch ein paar spielerische Erhellungen. Die Überwindung diverser Fallen durch den Einsatz der schlauen Extras fordert auch ein bißchen Überlegung. Die Anzahl der Levels ist ganz erklecklich und die fröhliche Musikbeschallung entschädigt etwas für die Frugalgrafik. Trotz Speicher-Komfort kann der gepfefferte Schwierigkeitsgrad für einigen Gram sorgen.

So bleibt der Genuß dieses etwas merkwürdigen Pac-Comebacks Joystick-Akrobaten vorenthalten, die gutmütig über die grafische Lieblosigkeit hinwegsehen.



pac in time

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · Maus · **Joystick**

Spiele-Typ	Jump-and-Run
Hersteller	Mindscape
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 571 KByte + 128 KByte EMS

Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Spielstand wird gespeichert.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.

61

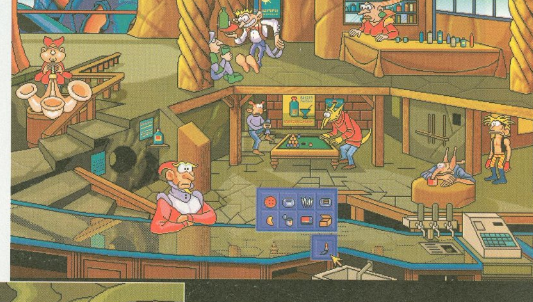


Zwei Wege, die Welt zu retten...
Ysanne Andropath
Jack T. Ladd
in
guilty
Ein Supermacho
Eine radikale Feministin
Eine Alieninvasion...
...und kein Ringrichter
PC
PC CD



WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

Die Goblins sind tot, es lebe Woodruff! Coktel Visions neuer Adventure-Held zieht alle Animations-Register: Hochauflösend kommt er dem sagenhaften Schnibble auf die Schliche.



Mit dem rechten Mausklick öffnen Sie Woodruffs Inventar: Welcher Gegenstand läßt sich in der Taverne sinnvoll einsetzen?

Ein drolliger Name macht natürlich nicht automatisch ein gutes Spiel. Doch angesichts des chronischen Phantasiemangels bei schlichten Programmtiteln wie »Der Baulöwe« oder »Das Amt« (warum nicht gleich »Das Spiel«?) ist man für jeden halbwegs saftigen Beitrag dankbar. Und wenn der Bösewicht mit dem liebevollen Rufnamen »Obersack« im Intro einen Teddybären kaltblütig mit Blei vollpumpt, klatschen Freunde des Skurrilen dankbar in die Hände. Originalität! Humor! Angesichts der Trantütigkeit manch anderer Spielebemühung wischt man sich dankbar eine Träne aus dem Augenwinkel.





Schlurp: Der Mutant saugt unseren Helden mit dem Strohhalm auf – das gibt dicke Backen...

Die blumige Namenskreation »Woodruff and the Schnibble of Azimuth« könnte für Alpträume beim Verkaufspersonal im Einzelhandel sorgen (»Ich hätte gerne dieses Spiel mit dem Schnibble...«). Viel gewichtiger als solche silbenreichen Verrenkungen wiegt die Tatsache, daß es sich hier um das brandneue Werk der Macher von »Goblins« handelt. Nachdem diese Denkspiel-Adventure-Reihe mit dem dritten Teil in einer kreativen Sackgasse mündete, ließen sich Mariel Trumis und ihre Jungs etwas Neues einfallen. »Woodruff« wurde speziell für CD-ROM entwickelt, läuft nur unter Windows (keiner weiß, warum...) und bietet hochauflösende Super VGA-Grafik. Wesentlicher Segen der CD: Bildschirmtexte gehören der Vergangenheit an; fast alle Beschreibungen und Kommentare ertönen als deutsche Sprachausgabe. Dabei hat man sich bei der Übersetzung redlich bemüht: passend zu ihrem skurrilen Äußeren quatschen die einzelnen Charaktere mit allerlei witzigen Akzenten und teilen fleißig flapsige Bemerkungen aus.

Doch wer ist eigentlich Woodruff? Wir befinden uns in einem bizarren Zeitalter, lange nach den Atomkriegen auf der Erde. Die Menschen wagen sich allmählich wieder aus ihren Höhlen heraus und stoßen auf die Buzuk; freundliche Mutanten, die prompt unfreundlich unter-



Manche Räume haben Überlänge; der Bildschirm wird dann gescrollt

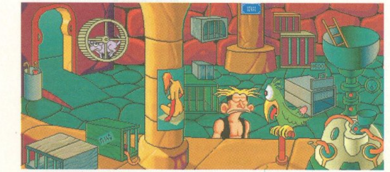
florian stangl

Erst einmal verdient Coktel einen Pluspunkt für den genialen Namen und die abgedrehte Story. »Schnibble« ist heißer Kandidat für den Titel »Wort des Jahres 1995«...
Zur wahrhaft putzigen Grafik passen die schrägen Charaktere perfekt – da verzeiht man gerne die mitunter etwas genuschelte Sprachausgabe. Das Puzzledesign mag Adventure-Profis unterfordern, doch der Durchschnittsspieler wird die relativ logischen Aufgaben dankbar zur Kenntnis nehmen. Die einfache Bedienung verstärkt den positiven Eindruck.
Gestört hat mich nur eines ernsthaft: Die coolen Animationen im Hintergrund und der schlurfende Woodruff sind nett anzusehen, aber auf Dauer nervig, weil sie den Spielfluß immer wieder bremsen.
Da habe ich endlich des Rätsels Lösung, will zum ersehnten Gegenstand stürmen und muß erst einmal abwarten, bis eine spielerisch unwichtige Grafik ins RAM geschaufelt wurde.

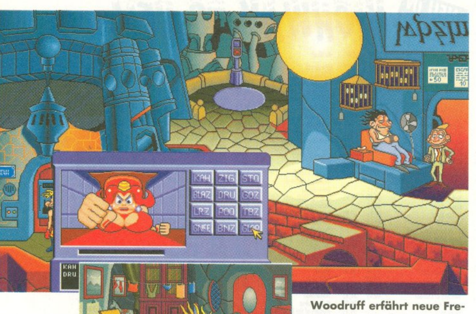
drückt werden. Unser strubbelblonder Held Woodruff wurde in dieser Welt von Professor Azimuth großgezogen, der eines Tages von Milizen unter der Leitung eines gewissen »Obersack« verschleppt wurde. Azimuth gilt nämlich als unbelehrbarer Dissident: Als Befürworter der Freundschaft zwischen Menschen und Buzuk ist er der diktatorischen Menschenregierung ein Dorn im Auge. Die behandelt die rüsselnasigen Mutanten lieber wie den letzten Dreck und beweist noch mehr Phantasie bei der Steuererhebung als unser brillantes Finanzministerium. Das arglose Lupfen eines Mülltonnendeckels bringt einen quäkenden Beamten zum Vorschein: »Haben Sie schon Ihre Steuern für örtlichen Temperaturanstieg aufgrund Ihres Raumvolumens gezahlt?«. Ein Mitglied des Programmierteams scheint mal negative Erfahrungen mit dem Fiskus gemacht zu haben...



Zu Beginn seines großen Abenteuers erfährt Woodruff erst einmal seine Herkunft. Als der Professor verschleppt wurde, war er noch ein zarter Knabe. Im Gespräch mit Azimuths Freunden erfahren wir die Geschichte, erhalten so manchen nützlichen Gegenstand und hören vom »Schnibble«. Diese sagenhafte Erfindung Azimuths soll in der Lage sein, die Diktatoren zu bezwingen und Freundschaft zwischen Buzuk und Menschen sprießen zu lassen.
Die Suche nach dem Prof wird mit einem Goblins-kompatiblen, betont einfachen Anklick-System abgewickelt. Die linke Maustaste löst eine Aktion aus; die rechte ruft das Inventar mit allen gehorteten Gegenständen auf. Wenn Sie



Der Papagei hört auf den schönen Namen Karl-Heinz



Woodruff erfährt neue Frequenzen, um Sendungen auf seinem Mini-Fernseher zu empfangen

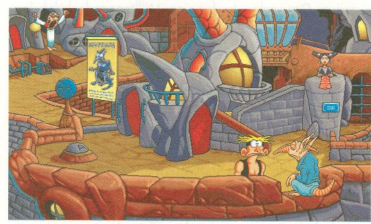


Auszug aus dem wunderprächtig animierten Intro: Papa Azimuth wird entführt und Klein-Woodruffs Teddybär durchlöchert... Obersack, du sollst büßen!

eine Person oder ein Objekt anklicken, entscheidet das Programm automatisch, welche Aktion jetzt sinnvoll ist: ansprechen, aufheben oder benutzen. Das Puzzledesign gerät so zwangsläufigerweise schlicht; andererseits muß man sich nicht mit Verb-Menüs herumbalgen. Klicken Sie einen Gegenstand im Inventar an, mutiert dieser zum Mauszeiger. Damit nun auf das Objekt klicken, mit dem er benutzt werden soll – so einfach geht das. Bei Dialogen haben Sie keine Wahl zwischen mehreren Antworten. Man sollte es sich aber zur Angewohnheit machen, andere Personen solange anzuquatschen, bis sich deren Aussagen wiederholen.

Die Zeichentrick-Animationen, für die schon die Goblins-Titel berühmt waren, kommen hochauflösend noch besser zur Geltung. Jede Aktion ist ein Augenschmaus; die Liebe zu Cartoon-Scherzen wird sogar im Hintergrund ausgelebt. Aus dem Fluß erhebt sich ein U-Boot-Periskop, in einer Kneipe seilt sich der Kellner von der Decke ab, bei einem Häuschen öffnet sich die Tür und der Bewohner gähnt in die Runde. So putzig die gesammelten ständig bewegte Trickwelt aussieht, so hartnäckig keimt manchmal der Wunsch nach einer Ausschalt-Option für diese Hintergrund-Aktivitäten im Anwenderherzen. Jede Animation wird mit einem kurzen, aber vernehmlichen »Surr!« von CD nachgeladen, was den Spielfluß immer wieder für ein Sekündchen oder zwei stocken läßt.

Drei Icons am oberen Bildrand runden die Abteilung »Bedienung« ab. Eines dient zum Aufrufen des Inventars (praktisch, falls die rechte Maustaste klemmt...), das zweite zum Speichern und Laden von Spielständen. Icon Nummer 3 verrät hämisch die bis dato investierte Netto-Spielzeit – da weiß man wenigstens, wie lange man schon wieder vor Woodruff saß, statt in ehrbaren Windows-Anwendungen zu waten. Im Gegensatz zu einigen Goblins-Teilen erfolgt das Lösen der Puzzles nicht linear Raum für Raum. Wie bei einem »richtigen« Grafik-Adventure sind von Anfang an mehrere Schauplätze zugänglich. Der Einsatz von Gegenständen entspringt mitunter Logik und gesundem Menschenverstand; des



Die Gespräche mit Typen wie dem »traurigen Buzuk« erklingen als witzige deutsche Sprachausgabe

heinrich lenhardt

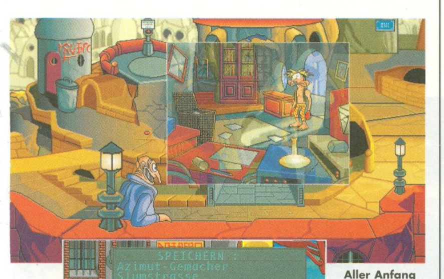
Das neue Rezept von Coktel Vision bietet spielerisch kein Fitzelchen Innovation: Ein wenig Goblins hier, Aufpolierung mit Super VGA da; schließlich würze man das Süppchen mit verschrobener Sprachausgabe. Wie gehabt klicken Sie allerlei Merkwürdigkeiten ins Inventar und setzen diese mal gezielt, mal von Verzweiflung getrieben auf gut Glück ein. Wo man bei anderen Adventures jetzt stirnrunzelnd Verdruß aufbauen würde, zieht sich Woodruff gut aus der Affäre. Die Puzzles an sich mögen schlicht gestrickt sein; Story und Animationen schnibbeln umso mehr erquickende Einfälle bei. Die Sache hat Witz, Format und Stil. Dem Charme-Bonus sei Dank ein überwiegend erquickliches Programm aus der Coktel-Küche; recht wohlschmeckend, wenn auch für Adventure-Experten nicht sonderlich nahrhaft. Man guckt halt zu gerne hin...



im wettbewerb

Kyrandia 3: Malcolm's Revenge	80
King's Quest 7	76
WOODRUFF	**73**
Goblins 3	67
Presumed Guilty	40

Noch witziger als Woodruff schlägt sich der fiese Hofnarr Malcolm durchs Adventure-Leben: Kyrandia 3 ist immer noch unser liebstes Abenteuer der letzten Monate. Superbe Animationen, gediegene Komplexität, eine steife Märchenhandlung und reichlich rätselhafte Rätsel zeichnen hingegen die jüngste King's Quest-Episode auf. Woodruff überholt seinen Stiefvater Goblins 3 durch technische Verbesserungen; die Puzzles sind zudem weniger unfair. Und wozu haben wir Presumed Guilty in diese Liste gebeten? Als abschreckendes Beispiel dafür, daß ein Adventure, das komisch sein soll, nicht unbedingt komisch sein muß. Humor, bei Fuß!



Aller Anfang ist schwer: Das Haus verwüstet, der Professor fort.

Schöner speichern: Das Programm schlägt automatisch sinnvolle File-Namen vor.

öfteren hilft hingegen nur Durchprobieren weiter. Der Abgedrehtheits-Grad der Puzzles ist aber nicht so verheerend wie zuletzt bei Goblins 3.

Als wertvolles Instrument benutzt Woodruff immer wieder eine Art Taschenfernseher, mit dem er verschiedene Regionalkanäle empfangen kann – alleine der Wetterbericht ist eine Schau für sich. Auf diesem Gerät hinterließ Adoptivpapa Azimuth auch eine Nachricht für seinen Sprößling; verbunden mit dem guten Tip, in der Rotlicht-Bar nach einem Informanten Ausschau zu halten. Nachdem er lesen gelernt hat, kann unser Held zudem die praktischen Lifte innerhalb der Stadt benutzen. Im Wauwau-Club unterhält er sich gepflegt mit einem Papagei namens Karl-Heinz und macht die Erfahrung, daß der »Club für gutes Benehmen« eine strenge Kleiderordnung pflegt... (hl)



woodruff and the schnibble of azimuth

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	**Adventure**
Hersteller	**Coktel Vision/Sierra**
Ca.-Preis	**DM 120,-**
Kopierschutz	**–**
Anleitung	**Deutsch; befriedigend**
Spieltext	**Deutsch; gut (auch Sprachausgabe)**
Bedienung	**Gut**
Anspruch	**Für Einsteiger und Fortgeschrittene**
Grafik	**Gut**
Sound	**Befriedigend**

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 570 MByte

Besonderheiten:
Durchgehend deutsche Sprachausgabe. Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.

73

PRESUMED GUILTY

Spieler mit konservativem Weltbild sucht Grafik-Adventures zwecks altmodischer Beziehung. Vernachlässigtes Äußeres und unlogische Puzzles kein Hinderungsgrund.

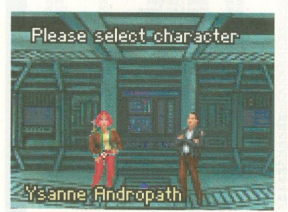


Jack und Ysanne verschlägt es auf verschiedene Planeten

Staatsanwalt: »Hohes Gericht, in meinem Plädoyer darf ich darauf hinweisen, daß die Angeklagten Wiederholungstäter sind: Schon vor gut einem Jahr legten Sie ein ähnlich geartetes Adventure vor, namentlich ein gewisses Innocent!«. (Erregtes Murmeln im Gerichtssaal). Richter: »Mein liebes Programmierteam Divide by Zero, ist es wahr, daß Sie trotz schroffer Kritiken und mäßiger Verkaufszahlen das Spielsystem von besagtem Innocent schamlos und ohne nennenswerte Verbesserungen erneut bemühten, um über die arglose Firma Psygnosis ein Software-Produkt namens Presumed Guilty zu veröffentlichen?«.

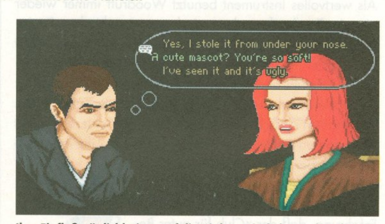
An dieser Stelle ziehen sich die Geschworenen der Testerjury zur Beratung zurück, doch Wiederholungstäter haben's nicht leicht im Leben. »Presumed Guilty« wandelt traumhaft sicher in den mißratenen Fußstapfen, die letztes Jahr der Vorgänger »Innocent until caught« in den Annalen der Adventure-Historie hinterließ.

Als Held bietet sich wieder der futuristische Kleinkriminelle Jack T. Ladd an. Wer angesichts der Schmierigkeit dieses Charakters verzweifelt, darf – hollaho, Innovation voraus! – alternativ die Polizistin Ysanne Andropath steuern. Die Story bleibt in groben Zügen gleich, aber die meisten Puzzles sind anders konstruiert. Hat man z.B. den Lösungsweg mit einer Spielfigur gelöst, sollte man das Adventure auf jeden Fall mit der anderen Person erneut durchspielen.



Die Wahl einer anderen Spielfigur sorgt für veränderte Puzzles

Die Bedienung wird wie beim Vorgänger über ein paar mickrige Icons abgewickelt, die am unteren Bildrand links vom Inventar geparkt sind. Mit den Kommandos »nehme«, »benutze«, »untersuche«, »gehe zu« und »rede mit« klicken Sie die anvisierten Gegenstände oder Personen an, um eine Aktion auszulösen. Objekte, die wir im Inventar verstaut haben, lassen sich teilweise auch miteinander benutzen. Um die mitunter furchterregend winzigen Details in den Räumen zu erkennen, »meldet« sich der Cursor, sobald Sie mit ihm ein interessantes Objekt streifen. Im Zweifelsfalle sollte man jeden neuen Raum mit dieser Methode erst einmal durchsuchen, um ja nichts zu übersehen.

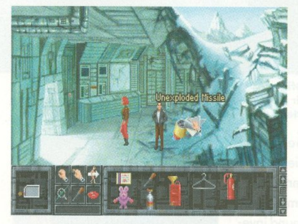


Ihre Einflußmöglichkeiten auf die Dialoge sind ebenso beschränkt wie deren Unterhaltungswert

Die Story bietet eine Mischung aus Science-fiction und nicht immer sonderlich feingeistigem Humor. Nachdem Ysanne den Schurken Jack während der Introsequenz eingesperrt hat, sabotiert dieser das Raumschiff und erzwingt eine Notlandung. Wir machen so Bekanntschaft mit verschiedenen Planeten, einem Zwischendurch-Glücksspiel und – zur allgemeinen Freude – dem Labyrinth-Abschnitt der Kategorie »aus-

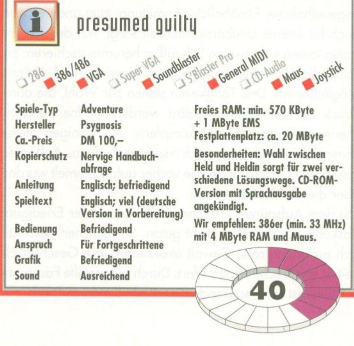
heinrich lenhardt

Es gibt bekanntlich Schauspieler, die nie Kritiken lesen. Wozu auch, man ist ja ohnehin perfekt und will sich nicht so leicht eine Zerrung im sensiblen Gemüt einhandeln. Das Programmierteam Divided by Zero muß in selbstgewählter Isolation an Presumed Guilty gearbeitet haben, denn selbst offensichtliche Paradeböcke des Vorgängers finden sich hier wieder.
Angefangen von der nicht mehr PC-gemäßen Grafik bis zum Hang, elementar wichtige Gegenstände in Pixelgröße zu verstecken, reihen sich die Schwächen aneinander. Das Puzzle-Design wurde auch nicht gerade von Logik heimgesucht: Plötzlich darf man einen Gegenstand mitnehmen, der vorher mit »Was willst Du denn damit?« für uninteressant deklariert wurde. Klasse auch das erste Jack-Puzzle, bei dem erst nach dreimaligem Ausführen der richtigen Aktion selbige auch eine Wirkung zeigt.
Andere Adventure-Offenbarungen der letzten Monate wie »Kyrandia 3« oder »King's Quest 7« sind grafisch und spielerisch wesentlich weiter. Presumed Guilty hält man nur mit viel gutem Willen durch: Spurenelemente von Spielspaß verlieren sich in den Weiten des ziemlich einfallslosen Szenarios.



Auf gut Glück das Kommando »Take« probiert – schon ist der Sprengkopf aufgespürt

ufernd«. Polizistin und Verbrecher raufen sich zwangsläufigerweise zusammen, was Anlaß zu einigen wundervollen Dialogen ist. Das verbissene Bemühen um Witz und einen bescheidenen Hauch Frivolität ist erkennbar. Irgendwo gibt es sicher einen Männerstammtisch, der nach der vierten Lokalrunde über die daraus resultierenden Wortgefechte lachen kann. Und befürchten Sie nicht, daß sich Meisterwerke wie »Hey Babe, how are they hanging?« Ihnen nicht erschließen könnten. Unsere Bildschirmfotos stammen noch von der englischen Version, aber Presumed Guilty wird übersetzt in die deutschen Geschäfte kommen. **(hl)**





ALONE IN THE DARK 3

All you Zombies: Vor ein paar Jahren machte Infogrames noch Eindruck mit seinem Action-Adventure »Alone in the Dark«. Bei Teil 3 passiert so wenig Neues, daß es einem fast schon auf den Geist geht.

Ein schrecklicher Gedanke: Man steht alleine im Dunkeln und es fällt einem nichts mehr ein. Für solche gruseligen Momente im Dasein einer Softwarefirma hat uns der liebe Gott das Fortsetzungsspiel beschert. So ist es fast schon eine liebgewonnene Tradition, daß in einer kalten Januarnacht ein weiteres »Alone in the Dark« in die Regale des örtlichen Software-Händlers geweht wird. Mit dem ersten Teil revolutionierte Infogrames einst das Genre der Action-Adventures. Durch flüssig animierte Polygongrafik und die Verwendung mehrerer »Kameraperspektiven« in einem Raum hatte der Veteran einen frischen Look. Bei Teil 2 wirkten die Abenteuer nicht mehr ganz so jugendlich-dynamisch und »Alone in the Dark 3« ist noch weniger innovativ als eine bundeskanzlerische Neujahrsansprache.

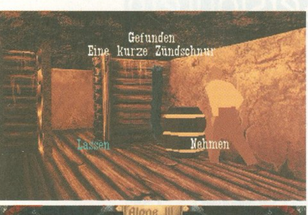

Zwischendurch sind wir auch mal auf vier Pfoten unterwegs

Der Detektiv-Held sieht sich diesmal in einer Geisterstadt um, die als lauschige Kulisse für den Dreh eines Wildwestfilms dienen sollte. Ungebetene Statisten in Form von echten Gespenstern haben anscheinend die spurlos verschwundene Filmcrew auf dem Gewissen; unser Freund investigiert gewohnt stürmisch drauflos. Schon die ersten Sekunden, die ihn in den Saloon des umheimlichen Fleckens treiben, demonstrieren das bekannte Grafiksystem. Alle paar Schritte wird die Betrachterperspektive gewechselt, was zum einen für eine ungewöhnliche, filmähnliche Anmutung, zum anderen aber auch für latente Unübersichtlichkeit sorgt. Mit den Cursortasten lassen wir unseren Schnüffler herummarschieren; per Tastendruck erscheint ein Menü mit Inventar und Aktions-Möglichkeiten. Drei Tätigkeiten stehen zur Wahl, die durch Druck der Leertaste ausgelöst werden: »öffnen/untersuchen«, »bewegen« und »kämpfen«. An wenigen Stellen kommt als viertes Verb noch »springen« dazu. Außerdem lassen sich Gegenstände, die vorher aufgesammelt wurden, über dieses Menü benutzen.

Mit dem Aufspüren nützlicher Objekte und der Erledigung obskurer Puzzles ist es nicht getan. So mancher Geist läßt sich nur durch rohe Gewalt exorzieren; Ihre Geschicklichkeit ist entsprechend gefordert. Durch gutgezielte Faust- und Fußtritte ist das spukende Personal durchaus zu beein-

Im Sheriff-Outfit verbannen wir Quälgeister hinter Gitter

Das linke Horn mit »verschieben« bearbeiten – schon öffnet sich eine Falltür





Hoppla, da liegt doch glatt ein Gegenstand! Im Inventar werden die Fundsachen dann zwecks späterer Verwendung gehortet.

Spiele-test



im wettbewerb

Einsam ragt allenfalls Little Big Adventure heraus, aber nicht das 3. Alone in the Dark-Programm. Der Action-Adventure-Rivalen von Adeline und Electronic Arts ist bei Grafik, Sound, Steuerung, Story und Spannung klar überlegen. Nur ein etwas frustiges System beim Speichern des Spielstands dämpft die Isometrie-Euphorie. Alone 3 rutscht sogar knapp hinter Ecstatica, einem weiteren engen Verwandten. Dieser Psygnosis-Titel hat zwar auch seine Design-Macken sowie reichlich Frust-Potential, sieht aber wesentlich besser aus und bietet die interessantere Story.

Alone Teil 2 wird für 1995 um 5 Prozentpunkte abgewertet, ist aber motivierender als die jüngste Folge. Vernachlässigbar: Core Designs harmloses Heimdall 2.

Spiel	Wertung
Little Big Adventure	82
Alone in the Dark 2	72
Ecstatica	69
ALONE IN THE DARK 3	**67**
Heimdall 2	65

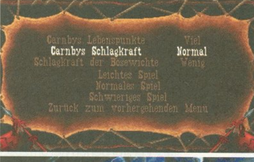


Wenn er fällt, dann dampft er: Nur mit genauen Sprüngen kommt unser Held heil über den Lavasee.

drucken; besser noch, wir haben eine geladene Waffe im Gepäck. Sofern die Zielrichtung stimmt, können aus sicherer Distanz blaue Bohnen abgefeuert werden. Die Monster sind indes auch gut bewaffnet – mit Schrecken denken wir an die nahezu unbesiegbaren Schrotflinten-Hasardeure von Teil 2 zurück. Infogrames erlaubt diesmal gnädigerweise eine Feinjustierung des Action-Schwierigkeitsgrads. Sie können die Lebensenergie von Held und Gegnern in drei Stufen einstellen. Wer Adventures pur bevorzugt, wird trotzdem fluchen: Viel Geballer und Echtzeit-Hektik sorgen für Aufregung; wenigstens läßt sich der Spielstand jederzeit speichern.

Das Geisterstadt-Szenario sieht ja ganz manierlich aus, aber technisch hat das Grafik-System seit Alone Teil 1 keine großen Fortschritte gemacht. Was seinerzeit für Furore sorgte, wirkt heutzutage etwas angestaubt. Die eckigen Spielfiguren sehen gegenüber den sanft gerundeten Polygon-Helden aus »Ecstatica« zu kantig aus; auch von der Eleganz des Super-VGA-Konkurrenten »Little Big Adventure« ist Alone 3 eine ganze Ecke entfernt.

Als erster Teil der Serie wurde Alone in the Dark 3 für CD-ROM entwickelt. Das Programm schrappt sich komplett auf ihre Festplatte, aber die Musikuntermalung wird in Form von CD-Audio-Daten vom Silberling gelesen. Egal, wie gut ihre Soundkarte ist: Die CD-Musik klingt natürlich tadellos und wurde nett auf Stereo abgemischt. Der gute alte Soundblaster wird lediglich benötigt, um Effekte wie Schußgeräusche über den CD-Klangteppich zu legen. Im Spielverlauf sammeln Sie verschiedene Waffen ein, entdecken durch Lektüre etlicher Schriftstücke das Geheimnis der Geisterstadt und werden auch mal verwandelt. In einer kleinen Reinkarnations-Szene mutiert der Held vorübergehend zum Puma und muß für seinen spirituellen Indianerfreund eine Sondermission lösen. **(hl)**





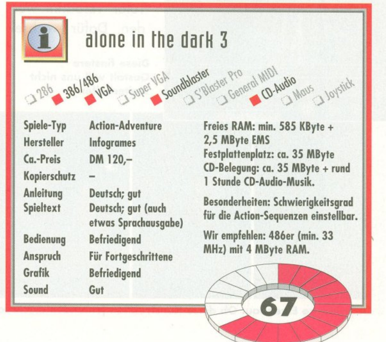
Zwei neue Features: Einstellbarer Action-Schwierigkeitsgrad und Übersichtskarte der Marke »Wo bin ich?«

heinrich lenhardt

Schon vor Vollendung von Alone in the Dark 2 seilte sich ein Teil des Designteams ab und gründete die Firma Adeline, welche uns kürzlich »Little Big Adventure« bescherte. Das waren offensichtlich die kreativeren Köpfe, denn während Little Big Adventure eine echte Fortentwicklung des Genres darstellt, tritt Alone in the Dark mit Teil 3 auf der Stelle.

Das unbeholfene Gestapfe des eckigen Helden wirkt nicht mehr zeitgemäß; die Ausprobier-Puzzles wurden eher schlechter als besser. Alleine das Aufspüren der Gegenstände ist strapaziös: Mal erwischt man ein Objekt nur bei millimetergenauem Drüberwandeln; dann ist wieder sekundenlanges Verharren in »suchen«-Position nötig, um etwas zu entdecken. Auch der Geisterstadt-Story dünstet die Einfallslosigkeit aus allen Poren – vor den müden Gespenster-Revolvermännern fürchtet sich nicht mal Lieschen Müller.

Komplexität und Geheimnisse (»...was liegt hinter der verschlossenen Tür?«) sorgen wenigstens dafür, daß die Motivation nicht gänzlich dahinsiecht. Liebhaber der ersten Folgen des Grusel-Melodrams werden auch von diesem Aufguß nicht enttäuscht sein. Aber State of the art ist das Zombie-Recycling nicht mehr: Wer höhere Ansprüche stellt, kauft lieber Little Big Adventure.



alone in the dark 3

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ☐ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Infogrames
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut (auch etwas Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 585 KByte + 2,5 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 35 MByte
CD-Belegung: ca. 35 MByte + rund 1 Stunde CD-Audio-Musik.

Besonderheiten: Schwierigkeitsgrad für die Action-Sequenzen einstellbar.

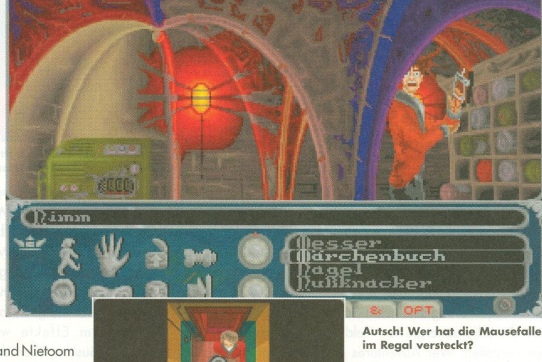
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.

67



DIE SAGE VON NIETOOM

Eine deutsche Newcomer-Truppe veröffentlicht ihr erstes Spiel. Und siehe da: Ein Grafikadventure ist's geworden – also mal etwas ganz anderes.



Autsch! Wer hat die Mausefalle im Regal versteckt?

Ihr armer alter (aber eigentlich kerngesunder) Großvater ist plötzlich verstorben. Seine letzten Worte erinnerten Sie an frühere Zeiten und die vielen gar wunderbaren Geschichten, die er zu erzählen geruhte: Von fernen Ländern und großen Abenteuern; außerdem von Toren, welche diese Welt mit dem Sagenland Nietoom verbinden. Als er sich dann mit einem geröchelten »Es ist das Haus!« von Ihnen verabschiedet, sind Sie genügend motiviert, im Domizil des Verstorbenen herumzuschnüffeln und nach dem wahren Grund für das Ableben Ihres Opas zu suchen.

Hier ist unser Held von oben zu sehen

»Die Sage von Nietoom« ist ein typisches Grafik-Adventure, in dessen Räumen Sie mausschwingend auf Gegenstände-Suche gehen. Allerdings gibt es kein Scrolling, jeder Raum wird einzeln nachgeladen. Dabei kann es schon mal vorkommen, daß Sie den Bildschirm nach links verlassen und den nächsten Raum wiederum von links betreten – ein Filmhochschul-Student würde für derartige Schnitzer von seinem Tutor verbannt werden. Dafür wechselt die Perspektive häufig: Mal sieht man seine Spielfigur von vorne, dann von schräg oben – und im nächsten Raum gar nicht, weil hier quasi die Ich-Perspektive verwendet wird, angedeutet durch den eigenen Schatten am Boden.



Diese finstere Gestalt will uns nicht weiterhelfen

Die Grafik kann trotz einiger netter Bilder nicht überzeugen: Viele Gegenstände sind als solche nicht erkennbar und können nur deshalb entdeckt werden, weil man freundlicherweise eine Textbeschreibung erhält, wenn sich der Mauszeiger über dem Objekt befindet. Das artet dann in die gefürchtetste Routineübung eines Adventure-Spielers aus: Zeilenweise den Bildschirm per Maus »abzuarbeiten«, um auch wirklich alles zu bemerken, was in der Grafik versteckt ist. Aufgenommene Gegenstände können nicht mehr abgelegt werden, außerdem scheint den Programmierern der seit längerem geltende Standard, das Inventar grafisch darzustellen, nicht genehm gewesen zu sein: Sie scrollen durch eine schnöde Textliste, um Ihre Habseligkeiten zu überblicken oder einzusetzen.






Geist Marke Eigenbau: Ob diese Konstruktion jemanden erschrecken wird?

Viele Aktionen werden ebenso schnoddrig wie unglaubwürdig abgelehnt: Man möchte einen Schirm nehmen (»Es regnet nicht!«), oder einen Kalender (»Den lasse ich besser hängen!«). Diese häufigen Das-

jörg langer

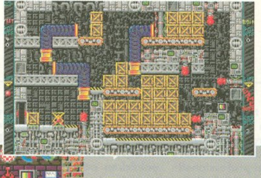
Grafisch und technisch kann mich Nietoom nicht so ganz überzeugen, irgendwie haftet dem Ganzen das unsichtbare Prädikat »semi-professionell« an. Das heißt nun beileibe nicht, daß dieses Adventure keinerlei Spaß machen würde: Wer sich an mehreren Logikschwächen und Unzulänglichkeiten nicht stört, bekommt solide Standardkost in etwa 100 verschiedenen Räumen geboten.
Mich nerven aber die vielen kleinen Frusterlebnisse: Weshalb finde ich einen Eisenschlüssel, der nicht ins Schloß der herumstehenden Eisentruhe paßt? Warum bewegt sich in einem Raum auf gar unheimliche Weise ein Fensterladen (oder sind es Schranktüren?), die ich aber nicht anklicken oder sonstwie untersuchen kann? Und aus welchem Grund schreibt man mir vor, den Kühlschrank wieder zu schließen, wenn ich ihn doch offen lassen möchte? Angesichts der momentanen Flaute an guten Grafikadventures läßt sich das Probespielen von Nietoom aber trotzdem vorsichtig empfehlen. Es bietet einige schwierige Rätsel und eine nicht völlig uninteressante Handlung; außerdem ist es vollständig in Deutsch gehalten.

darfst-Du-nicht-tun-Kommentare zehren an der Motiviation. Zudem wird der Spieler des öfteren bevormundet: Ob er nun die Haustür öffnet, den Kühlschrank oder einen Wasserhahn – nach kurzer Zeit gibt die Spielfigur einen Kommentar von sich, der jede disziplinierte Mutter entzücken würde, und revidiert die Aktion wieder. Schließlich könnte ein Tier ins Haus kommen, der Kühlschrank abtauen oder das Spülbecken überlaufen...
Ansonsten klappt die Kombination von Gegenständen mühelos, wenn auch ein wenig umständlich: Das »Öffnen«- Icon angeklickt, dann z.B. eine Kiste, nun das »&«-Sybol und schließlich den richtigen Schlüssel im Inventar. Schon hat man den Befehl »Öffne die Kiste mit dem Schlüsselchen« gebildet und kann diesen durch erneuten Klick ausführen. Einige der Puzzles sind erfreulicherweise recht komplex, so muß man z.B. eine Art Geist basteln, um eine finstere Gestalt zu erschrecken: Also den herumliegenden Spielzeugwagen umdrehen, einen Besen hineinstecken und den Mantel darüberstülpen. Doch wie befestige ich nun oben noch den Schädel? **(la)**



BOPPIN'

Befreit das Böse! Helft den Halunken! Schützt die Schurken! Denn ohne Gegner machen Computerspiele einfach keinen Spaß.



Diffizil: Die beiden unterschiedlichen Kistentypen müssen vorsichtig abgeräumt werden.

Yeek und Boik leben in der Videowelt und haben ihren Spaß – bis eines Tages aus allen Videospielen sämtliche Gegner verschwunden sind. Im Zeitalter der »Political Correctness« hat Teddybär Hunnybunz alle Bösewichte eliminiert und die Spielwelten auf lieb, nett und völlig gewaltfrei umgestaltet. Die moralische Gehirnwäsche hat nur einen Haken: Ohne Bösewicht macht höchstens »Tetris« Spaß, alle anderen Spiele sind sterbenslangweilig geworden. Yeek und Boik ziehen deshalb ihre Sonnenbrillen an und machen sich auf den Weg, die Bösen zu befreien.

Der Teddy hat die Schurken in Blöcke pressen lassen und diese über 160 Levels verstreut. Mit neuen Steinen, die Sie gegen jene Blöcke werfen, können Sie diese »boppen«: Gleiche Steine verschwinden und wenn man bestimmte Muster legt, wird auch der gefangene Unhold befreit. Die Flugbahnen der diagonal geworfenen Steine folgen dabei dem Reflexionsgesetz, werden aber durch Deflektoren, Wände, Röhren und andere Bauelemente beeinflußt. Wenn ein geworfener Stein aus dem Bild verschwindet oder einen nicht kompatiblen Stein trifft, verliert der Werfer einen Energiepunkt. Nach fünf Punktverlusten ist dann auch ein Bildschirmleben futsch. Freiwillig von vorne beginnen sollten Sie, falls der Stein in eine Endlosschleife wandert, denn einen neuen Block zum Werfen erhalten Sie erst, wenn sich nichts mehr auf dem Spielfeld bewegt. Zum Glück gibt es keine Zeitlimits, aber einen unendlichen Vorrat an Spielsteinen. Hat man die 40 Levels einer Episode durchgespielt, folgt noch ein Duell mit einem Mitglied der Teddy-Familie, das action-orientiert ist.

Einige der Spiele-Parodien in Boppin': Ultima 3, Pac Man, Arkanoid und Vektor-Grafik.



Vorsicht mit den Computern – der Amiga darf nicht gegen einen Atari stoßen! (Da werden Erinnerungen an die späten 80er wach).

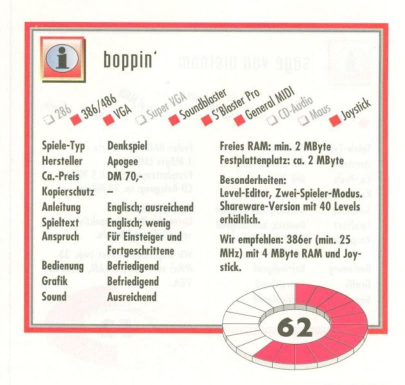
Neben einer kostenlosen Shareware-Version mit 40 Stufen gibt es »Boppin« in zwei Fassungen: eine preiswerte 80-Level-Version und die vorzuziehende 160-Level-Version, welche außerdem einen Editor für eigene Spielfelder, einen Zwei-Spieler-Modus und andere Extras enthält. In Deutschland wird nur die zweite Fassung angeboten. **(bs)**

boris schneider

Ideen haben die Programmierer wirklich gehabt: Der grafische Look von Boppin' ändert sich von Level zu Level. Seien es Software-Parodien oder hypnotisch abstrakte Muster – hier spielt das Auge immer mit. Schade nur, daß man diesen Einfallsreichtum beim Leveldesign vermißt. Den grundsätzlichen Dreh hat man nach 15 Runden raus und dann spielt sich Boppin' eine ganze Zeit lang ziemlich mechanisch.

Einsteiger müssen sich in den ersten Levels allerdings an die Art und Weise gewöhnen, wie das Programm bestimmt, ob eine Steingruppe eliminiert wird. So manche offensichtliche Lösung funktioniert doch nicht, weil nur der direkt angestoßene Stein zählt. Erst in der dritten und vierten Episode stößt man auf Levels, die das Köpfchen richtig beanspruchen und nicht nur auf Flüchtigkeits-Fehler hoffen.

Einen Hauch mehr Spielelemente, ein paar Stufen aus der langweiligen Mitte entfernt, richtige Musik (anstelle des selbst auf General Midi grausamen Gedudels) und Boppin' hätte das Zeug zum Kult-Denkspiel.



boppin'

286 | ■ 386/486 | ■ VGA | Super VGA | ■ Soundblaster | ■ S'Blaster Pro | ■ General MIDI | CD-Audio | Maus | ■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Apogee
Ca.-Preis	DM 70,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten:
Level-Editor, Zwei-Spieler-Modus. Shareware-Version mit 40 Levels erhältlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

62



KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) • ANLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE (je 25,-)
20.000 Meilen u. d. Meer L - -
688 Attack Submarine - - A
7.th Guest (L P) -
Abandoned Places L P -
Adventure of Link - P -
Alternate Reality - City - P A
Alternate Reality - Dung. L - -
Amazon-Guardians of Eden (L P) -
Bad Blood L P A
Balance of Power 1990 Ed. - - A
Battlehawks 1942 - - A
Battletech L - A
Beneath a Steel sky (L P) -
Betrayal at Krondor L - -
Black Cauldron L - -
Bloodwych L P -
Bubble Ghost - P -
Buck Rogers L P A
Cadaver L P -
Carrier Command L - -
Champions of Krynn L P -
Codename: Iceman (L P) A
Companions of Xanth (L P) -
Curse of Enchantia (L P) -
Curse of the Azure Bonds L P -
Dark Half (L P) -
Dark Sun - Shattered Lands L P -
Day of the Viper L P -
Death Knights of Krynn L P A
Deathlord - P A
Demon's Winter L - A
Drachen von Laas L - -
Dracula Unleashed L - -
Dragon Wars - P A
Dragon's Breath L - -
Dragons Lair L - A
Drakkhen L - -
Elite (nur Amiga/ST) L P A
Eric the Unready (L P) -
Eternam L P -
Fascination L - -
Fatal Heritage L - -
Fish L - -
Flashback L P -
Flies - Attack on Earth (L P) -
Freddy Pharkas (L P) -
Future Wars (L P) -
Gabriel Knight (L P) -
Galdregon's Domain (L P) A
Gateway to the Sav. Front. L P A
Gold Rush L P A
Guild of Thieves L - -
Heart of China (L P) A
Heimdall (L P) -
Hellowoon L - -
Hero's Quest (L P) A
Hillsfar L - A
Holiday Maker L - -
Hook (L P) -
Innocent until caught (L P) -
It came from the Desert (L P) -
Jonathan L - -
Kathedrale Die (L P) -
KGB L - -
King Arthur L - -
Knights of Legend L - A
Kult (L P) -
Landsitz von Morteville L - -
Lands of Lore L P -
Legacy of the Ancient L - -
Legend of Faerghail L P -
Les Manley-Lost in L. A. (L P) -
Loom L - -
Lost Files of Sherlock Holmes L - -
Lure of the Temptress (L P) -
Mewilo L - -
Millenium 2.2 L - -
Neuromancer L P -
Ooze L P -
Pawn The L - -
Personel Nightmare L P -
Phantasie 3 L - -
Phantasy Star 1 L - A
Phantasy Star 2 - - A
Pirates L - A
Pool of Radiance L P A
Pools of Darkness - P A
Populous L - A
Ports of Call (L P) -
Projekt Firestart L - A
Prophecy of the Shadow L P -
Questron 2 L P -
Railroad Tycoon L - -
Ravenloft - Strahds Pos. L P -
Red Baron - - A
Return of the Phantom (L P) -
Return to Zork (L P) -
Rex Nebular (L P) -
Rings of Medusa (L P) -
Ringworld (L P) -
Rise of the Dragon - - A
Sam & Max - Hit the Road (L P) -
Savage Empire The - - A
Schatz am Silbersee der (L P) -
Schwarze Auge das L P -
Sentinel Worlds L - A
Shadow Caster L P -
Shadow Sorcerer L P -
Shadow of the Beast (L P) -
Shadow of the Comet (L P) -
Shadowgate L - -
Shogun L P -
Simon the Sorcerer (L P) -
Space Ace L - -
Spirit of Adventure L P -
Stadt der Löwen L - -
Summoning the L P -
Sword of Aragon (L P) A
Transworld L - -
Uninvited L - -
Veil Of Darkness L P -
Vision L P -
Wasteland L P A
Waxworks L P -
Ween L - -
Willy Beamish (L P) -
Wing Commander + Secr. Miss. - - A
Winzer L - -
Wonderland L - -
Zak Mc Kracken L P A
Zork L - -
L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!
NEU! • CPS-SAMMELBÄNDE • NEU!
Band 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
CPS-Sammelband 1 25,- DM
FRÜHLINGSFAX-ERWACHEN
Den ersten 100 Fax-Bestellungen, die bei uns ab dem 08.02.94 eingehen, legen wir gratis ein Exemplar der abgebildeten BESTSELLER GAMES bei. Darin enthalten ist die komplett deutsche VGA-Vollversion von Indiana Jones 3 auf CD-ROM incl. Lösung.
Bestseller Games
PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE
Voll animierte Grafiken
Aktion-Vergnügen wie im Kino!
100 Stunden Spielespaß zum Preis einer Kinokarte
Komplette Lösung vom Spieleprofi Frank Heidak
INDIANA JONES
LIZENZIERTES ORIGINAL-PRODUKT VON LUCAS ARTS ENTERTAINMENT
WEITERE CPS-SAMMELBÄNDE:
mit Lösungen und z.T. Plänen zu jeweils mehreren Spielen
Alone in the Dark 1+2 L P -
Bard's Tale 1-3 L P -
Chrono Quest 1+2 L - -
Conquests of Camelot/-of Longbow L P -
Deja Vu 1+2 L - -
Dung.-Master/Chaos strikes back L P -
Eco Quest 1+2 L P -
Elvira 1+2 (nicht für C 64) L P -
Eye of the Beholder 1-3 L P -
Goblins 2+3 L - -
Inca 1+2 L - -
Indiana Jones 3+4 L P -
King's Quest 1-6 L P -
Laura Bow 1+2 L P -
Legend of Kyrandia 1+2 L P -
Leisure Suit Larry 1-6 L P -
Lost in Time 1+2 L P -
Manhunter 1+2 L P -
Maniac Mansion 1+2 L P -
Might & Magic 3-6 L P -
Monkey Island 1+2 L P -
Police Quest 1-4 L - -
Prince of Persia 1+2 L P -
Quest for Glory 2-4 L P -
Space Quest 1-5 L P -
Spellcasting 101+301 L - -
Star Flight 1+2 L - -
Star Trek 25th ann.+Star Trek 2 L P -
Ultima 3-6 L P -
Ultima 7,1+7,2+F.o.V.+8 L P -
Ultima Underworld 1+2 L P -
Wizardry 6+7 L P -
WO FEHLT NOCH EINE CPS-FILIALE? - SPRECHEN SIE IHREN FACHHÄNDLER AN. ER KÖNNTE DER NÄCHSTE CPS-PARTNER WERDEN.
1
NASCAR RACING
PC CD dA 89.95
PC 3.5" dA 89.95
2
CREATURE SHOCK
PC CD dV 94.95
3
WING COMMANDER 3
PC CD dV 119.95
die weiteren Plätze PC 3.5" CD-ROM
4. DISNEY'S ALADDIN dA 59.95
5. REBEL ASSAULT dV 89.95
6. KYRANDIA 3 - MALCOLM'S REV. dA 79.95
7. MAGIC CARPET dV 99.95
8. RAN TRAINER dV 89.95
9. TRANSPORT TYCOON dV 99.95 99.95
10. HATTRICK (BUNDESL.-MAN. 3) dV 94.95
CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen Sammelbänden (je 25,-).
Welche Sammelbände es gibt, können Sie am Ende unserer Lösungshilfenrubrik sehen.
CPS
Frank Heidak
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!
ANKÜNDIGUNGEN
Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.
IBM-PC 3.5 ZOLL
0195 big four dV 64.95
0195 death or glory dV 109.95
0195 hokum ka-50 dA 69.95
0195 international tennis open dA 59.95
0195 powerslide dA 84.95
IBM-PC CD-ROM
0195 11th hour dA 109.95
0195 a hard days night (oem) US 59.95
0195 al qadim US 69.95
0195 armoured assasin dA 94.95
0195 dragon's lair 2 dA 84.95
0195 heimdall 2 dA 74.95
0195 iron assault dA 99.95
0195 kings quest collection dA 94.95
0195 legend of xanth US 74.95
0195 lost eden dA 94.95
0195 power slide dA 84.95
0195 quantum gate (oem) US 54.95
0195 space ace dV 84.95
0195 virtual valerie 2 US 79.95
0195 virtuoso dA 84.95
0195 world cup 94 dA 64.95
0195 wrath of the gods US 114.95
DENKEN SIE BITTE AN DAS FRÜHLINGSFAX-ERWACHEN!
SONDERANGEBOTE
z.T. in englisch (US)
IBM-PC 3.5 ZOLL
f 14 fleet def. mission disk US 39.95
indiana jones 3 (vga) dV 39.95
indy car indianapolis motorway US 34.95
indy car track pack dA 29.95
media home dV 39.95
microprose grand prix f. 1 US 34.95
pinball dreams 2 data dA 39.95
planer extra dV 39.95
privateer miss. 1 righ. fire dA 39.95
schwarze auge 2 speech pack dV 39.95
sensible soccer limited edit. dA 39.95
strip poker 2 US 29.95
syndicate data disk 1 dV 39.95
x-mas lemmings 94 dA 34.95
IBM-PC 5.25 ZOLL
sonderposten sortiert je stück 3.95
sonderposten sortiert je stück 9.95
sonderposten sortiert je stück 19.95
sonderposten sortiert je stück 29.95
sonderposten sortiert je stück 39.95
IHRE BESTELLZEITEN
mo. - fr. 9^00 - 17^00
außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf. Außerdem lauert unser Fax jederzeit auf Ihre Nachricht!
ZUBEHÖR,
das der PROFI braucht
action replay pc v. 4.1 dA 149.95
akt.boxen aerospace 15w sv 720 dV 79.95
akt.boxen sbc 600 5 watt dV 49.95
akt.boxen sbc 610 10 watt dV 79.95
akt.boxen sbc 620 20 watt dV 89.95
akt.boxen sbc 630 35 watt dV 179.95
akt.boxen sbc 660 50 watt dV 249.95
head boss (kopfhörer + micro) dV 79.95
joypad gravis dA 44.95
joypad pc propad sv 230 dA 29.95
joystick gravis analog pro dA 84.95
joystick pc comm.+soft sv 207 dA 49.95
joystick pc optix sv 205 dA 79.95
joystick pc topstar sv 227 dA 39.95
joystick pc trackstick sv 204 dA 69.95
joystick qj m6 analog sv 202 dA 19.95
joystick qj pc raider sv 206 dA 34.95
thrustmaster f16-flight cont.s US 334.95
thrustmaster weap.-contr.-mk2 dA 249.95
JETZT SPAREN!
Achten Sie bitte ab sofort besonders auf unser Angebot an Lösungs-Sammelbänden!
JETZT SPAREN!
AKTUELLE SPIELE & TOOLS BEI CPS
In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)
IBM-PC 3.5 ZOLL
aces of the deep dV 94.95
anstoss world cup ed. dV 59.95
battle bugs dV 69.95
battle isle 2 dV 84.95
baulöwe (windows) dV 89.95
blackhawk dV 74.95
break thru dA 49.95
burning steel 2 dV 94.95
civilization dV 94.95
clou der dV 84.95
colonization dV 99.95
comanche dA 94.95
dawn patrol dV 94.95
disney's aladdin dA 59.95
ecstatica dV 79.95
eight ball deluxe pinball 2.0 dA 59.95
erben der erde dV 89.95
eye of the beholder 3 dV 89.95
f14 fleet defender dA 99.95
fifa international soccer dV 84.95
flugsim.5 düsseldorf dV 59.95
hanse "die expedition" dV 44.95
hattrick (bundesligamanager 3) dV 94.95
horde dV 74.95
hurra deutschland dV 74.95
inca 2 dV 94.95
indiana jones 4 dV 54.95
indy car racing dA 84.95
jurassic park dV 74.95
kick off 3 dV 64.95
king's quest 6 dV 79.95
kolumbus dV 84.95
legend of kyrandia 2 dV 69.95
leisure suit larry 6 dV 74.95
lemmings 3 dA 64.95
lion king dV 59.95
lode runner dV 89.95
lollypop dA 79.95
lothar matthäus super soccer dV 74.95
mad news dV 84.95
magic of endoria dV 89.95
maniac mansion 2 dV 94.95
micro machines dA 59.95
might & magic 5 dV 94.95
monkey island 2 dV 54.95
nascar racing dA 89.95
ncaa basketball: road to f.4 2 dA 84.95
pacific strike dA 89.95
peter pan dV 69.95
pinball fantasies dA 64.95
pizza connection dA 94.95
police quest 4 dV 74.95
privateer dA 94.95
ran trainer dV 89.95
ravenloft dV 89.95
retribution dA 74.95
rings of medusa gold dA 89.95
rise of the robots (svga) dA 89.95
rise of the robots (vga) dA 79.95
sam & max - hit the road dV 94.95
schwarze auge 2-sternenschw. dV 84.95
sea wolf dA 94.95
shanghai 2 (windows!) dV 74.95
siedler die dV 84.95
sim city 2000 dV 94.95
sim classics dV 74.95
star trek 2 dV 89.95
system shock dV 89.95
tie fighter dV 104.95
transport tycoon dV 99.95
ultima 8 - pagan dV 89.95
wing commander armada dA 79.95
wizardry 7 crus. dark savant dV 94.95
IBM-PC CD-ROM
201 games 4 you dA 9.95
202 games spezial dA 9.95
aces of the deep dV 94.95
alone in the dark 2 dV 94.95
battle isle 2 dV 89.95
battle isle 2-erbe des titan dV 54.95
beneath a steel sky dV 84.95
burning steel 2 dV 99.95
colonization dV 99.95
comanche mit mission 1 & 2 dV 109.95
creature shock dV 94.95
cyberia dA 104.95
cyberwar dA 114.95
dawn patrol dV 94.95
desert strike dA 74.95
ecstatica dV 104.95
eight ball deluxe pinball 2.0 dA 59.95
eye of beholder trilogie (1-3) dV 99.95
f14 fleet defender gold dA 99.95
fifa soccer dA 79.95
fun & works dV 14.95
hell dV 84.95
hidden below dA 74.95
höhlenwelt saga dV 94.95
hurra deutschland dV 74.95
inferno dV 109.95
international tennis open dA 89.95
king's quest 1-6 dA 94.95
king's quest 7 dV 94.95
kyrandia 3-malcom's rev. dA 79.95
lemmings 3-new world of lemm. dV 79.95
little big adventure dV 99.95
magic carpet dV 99.95
maniac mansion 2-dott dV 104.95
microprose sid meier edition dA 64.95
multimedia speziol dA 12.95
mustang cd-collection (4 cds) dA 29.95
myst dA 124.95
nascar racing dA 89.95
nhl hockey 95 dA 94.95
novastorm dA 94.95
oldtimer dV 89.95
outpost dV 94.95
patrizier der dV 94.95
pga tour golf 486 dA 114.95
planer + extra data disk dV 89.95
police quest 4 dV 94.95
raptor (vollversion) dV 64.95
rebel assault dV 89.95
rise of the robots (svga) dA 104.95
sam & max - hit the road dV 119.95
schwarze auge-schicksalsklinge dV 74.95
schwarze auge 2 sternenschw. dV 89.95
shell atlas eurokarte dV 89.95
sim city 2000 dV 99.95
sim city dV 94.95
simon the sorcerer dV 94.95
ssn-21 sea wolf dV 89.95
star trek 25th anniversary dV 74.95
street rod dV 24.95
syndicate plus dV 104.95
system shock enhanced dA 89.95
theme park dV 94.95
tiebreak dA 24.95
transport tycoon dV 99.95
under a killing moon dV 114.95
warcraft: orks & humans dA 89.95
wing commander 1 & 2 deluxe dA 94.95
wing commander 3 dV 119.95
wing commander armada dA 94.95
wizardry 6 + 7 dV 99.95
x-wing inkl. missionen dA 74.95
zool 2 dA 74.95
FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse
VERSANDKOSTEN INLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
VERSANDKOSTEN AUSLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-
bei Versand per Nachnahme netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.
SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN
BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83 und 25 69 84
BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86
LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN
GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
bitte ankreuzen
Computertyp
□ Kundenmagazin (kostenlos)
PP 0395
AUFTRAGGEBER
Name
Straße
PLZ Ort
Telefon
Kreditkartenfirma
Verfall
Kunden-Nr.
Karten-Nr.
AMERICAN EXPRESS
Cards Welcome
DINERS CLUB INTERNATIONAL
VISA
Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

LEGIONS

Die Franken haben ihren König verloren – und damit fast alle Siegchancen

Ob als afrikanischer Stammesführer oder oströmischer Kaiser: Bei diesem Windows-Strategiespiel wird ein breites Spektrum der antiken Kriegsführung abgedeckt.

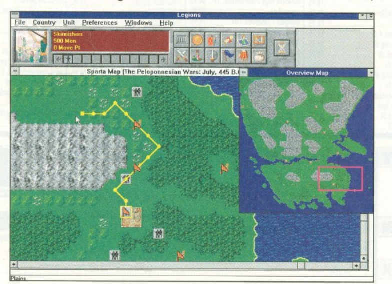


Letzten Monat führte Rom heftige Kämpfe gegen die Barbarenreiche des Nordens

Was wäre gewesen, wenn im peloponnesischen Krieg Korinth plötzlich Sparta in den Rücken gefallen wäre? Oder Athen niemals Sizilien angegriffen hätte? »Legions« gibt Ihnen Gelegenheit, solche Fragen am praktischen Versuch zu erörtern, ohne den Spielspaß mit komplizierten Regeln abzutöten. Da das Programm unter Windows läuft, können Sie die Fenstergröße selbst bestimmen und jederzeit umfassende Hilfstexte abrufen.

Im »Empire«-Stil sehen Sie Land- und Wasserflächen, inklusive verschiedenem Terrain, kleinen Ortschaften und ausgewachsenen Städten. Das Terrain beeinflußt Bewegungsmöglichkeiten sowie Verteidigungschancen, die Ortschaften dienen als »Rohstoff-Lieferanten« und Städte stellen neue Truppen auf. Hierzu werden, je nach Einheitentyp, verschiedene Materialien benötigt. Da ein Reich anfänglich kaum über alle Güter verfügt, lassen sich Defizite über den Markt ausgleichen. Doch mit jeder gekauften Textilie steigt z.B. der Stoffpreis, so daß Hamsterkäufe extrem ins Geld gehen. Vor allem Nahrung ist wichtig: Das Volk rebelliert, wenn es nicht gefüttert wird, und die Soldaten quittieren den Dienst, sobald sie nichts mehr zu kauen haben.

Ihre Truppen werden als kleine Icons auf der Karte repräsentiert, die von Beginn an alle Landmassen und Städte zeigt, also nicht erst aufgeklärt werden muß. Was man nicht sieht, sind fremde Truppen: Erst ab einer gewissen Entfernung erkennen die eigenen Legionen, wo sich Gegner aufhalten – und schätzen netterweise gleich deren ungefähre Anzahl. Zum Bewegen einer Armee klickt man sie mit der Maus an und gibt ein Ziel vor; das Programm berechnet automatisch den schnellsten Weg und zeigt ihn an. In einem Feld können fast beliebig viele Legionen gleichzeitig stehen, die dann auch zusammen kämpfen. Ordnet man Truppenverbände einem General zu, so laufen sie diesem automatisch hinterher. Generäle werden als eigenes Icon gezeigt und behandelt, sind aber nur »ein Mann« stark. Ihr größter Vorteil ist, daß sie die Effizienz ihrer Truppen in der Schlacht erhöhen. Dabei gibt es aber Unterschiede: Ein »Karriere-General« kann weniger Truppen befehligen, als ein »tapferer«. Wird ein General verwundet oder getötet, wandelt sich die eben



Die Truppen suchen sich ihre Wege automatisch



im wettbewerb

Die Fantasy-Schlachten von Master of Magic sind nur für einen Spieler gedacht, dafür aber ungeheuer komplex und abwechslungsreich. Taktische Kämpfe gibt es auch beim zugänglicheren Hammer of the Gods, das zur Wikingerzeit spielt. Legions macht äußerlich weniger her und bietet die bessere Mehrspieler-Strategie. Sein »Vorbild« Empire Deluxe beschäftigt sich mit flottengestützen Stadteroberungen in vielen Spielmodi, krankt aber an der Truppen-Inflation im späteren Spielverlauf. Aufgrund des Zahns der Zeit wurde seine Wertung nach unten korrigiert. Metal Marines ist wie Legions ein Windows-Programm, das jedoch schnelle Echtzeit-Action statt langwieriger Strategie bietet.

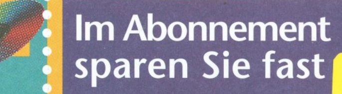
Spiel	Wertung
Master of Magic	84
Hammer of the Gods	75
LEGIONS	**74**
Empire Deluxe (abgewertet:)	74
Metal Marines	68

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

Ich bestelle folgende CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus: (erst ab Ausgabe 10/94 erhältlich)

___	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
___	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
___	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
___	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
___	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):		DM	4,-
	Gesamtsumme:		DM	___

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.



Im Abonnement sparen Sie fast 15%



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

____	PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94):	____	DM	____
____	PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94):	____	DM	____
____	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):	____	DM	____
____	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):	____	DM	____
____	PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94):	____	DM	____
____	PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94):	____	DM	____
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):		DM	4,-
	Gesamtsumme:		DM	____



Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.



3/95

Demo: DESCENT

Nur die besten Spieledemos

Möge die Macht mit dir sein
STAR WARS – DARK FORCES

Trubel im Stadion
NHL HOCKEY 95 & LOTHAR MATTHÄUS

Virtuelles Fighten auf dem PC
SENTOO & CREEP CLASH

Vom Doppeldecker bis zum Jet
WINGS OF GLORY & U.S. NAVY FIGHTERS

Ab sofort mit Tips & Tricks: Cyberia, Creature Shock, Kelloggs

Gebühr bezahlt Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ **JA,** ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ **JA,** ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name

Straße, Nr.

Land -PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,-.*
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,-.*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer. Bankleitzahl

Geldinstut

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 72,-*)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).
* Auslandspreise auf Anfrage

DPP 53

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.: BLZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift

DPP 53

Directory der CD:

CLEANMAN	Spiel des Monats: Cleanman
DATAPLAY	Datenplayer
DEMOS	Spielbare Demos
DESCENT	Descent
DARKFORC	Dark Forces
WINGGLOR	Wings of Glory
HOCKEY	NHL Hockey 95
BOLO	Bolo
ALADDIN	Aladdin
GUILTY	Guilty
CREEPS	Creep Clash
USNF	U.S. Navy Fighters
SENTOO	Sentoo
LOTHAR	Lothar Matthäus
HERETIC	Heretic
ORACLE	Jewels of the Oracle
PATCHES	Patches & Updates
ARMADA	Wing Commander Armada
ARMADAJY	Wing Commander Armada
ARMADAPG	Wing Commander Armada
KQ7.USA	Kings Quest 7
NASCAR.USA	NASCAR Racing
PGENCD	Panzer General Disk
PGENDISK	Panzer General CD
REPLAY	Action Replay Pro
WC3	Wing Commander 3
PREVIEWS	Nicht spielbare Previews
DAGGFALL	Elder Scrolls: Daggerfall
FIRSTENC	Frontier: First Encounters
MALCOLM	Kyrandia 3: Malcolm's Revenge
ORACLE	Jewels of the Oracle
SIMISLE	SimIsle: Rainforest
TERRDEEP	Terror from the Deep
TESTPLAY	Interaktiver Test Wing Commander 3

VIDEOS	Videoplayer Making of Wing Commander 3 Multimedia Leserbriefe Multimedia Outtakes Space Quest 6 Top Gun Preview
SHARE	Shareware
HH	Highway Hunter
KRYPTION	Krypton Egg
LASER	Laser Light
TUBES	Tubes
TIPS	Tips & Tricks
CREATURE	Mogelspielstand C. Shock
CYBERIA	Mogelspielstand Cyberia
KELLOGG	Karten zu Kelloggs-Land
PROGRAMM	
BOOTDISK	Bootdisk-Maker
CDBOOT	Bootdisk-Maker
CDTOOLS	CD-ROM Tools
DCC	DCC 3.0 (DOS-Shell)
FS5BENCH	Flight Sim 5 Benchmark
GAMEWIZ	Game Wizard
IDEID	IDE-Platten-Identifizierer
MT32GM	MT32 auf General Midi patchen
NOIDLE	Powermanagement abschalten
PCXDUMP	PCXDump
PICEM	Bildbetrachter PICEM
SB16MPU	SB16 MIDI Patch
SBMIDI	Waveblaster in MT-32 schalten
SBRESET	Soundblaster Reset
SCMODE	Roland SCC1 in MT-32 schalten
SLOWMO	Slow Motion
THRUPUT	Benchmark Thruput
UNIVBE	Universal VESA
V400	Vesa-Fix für Spea und andere
VGABENCH	VGA-Benchmarks

Hier abtrennen und gleich losschicken

Leser-Votum PC PLAYER 3/95



Wunschkonzert

Für die nächsten Ausgaben von PC PLAYER wünsche ich mir Artikel über folgende Themen:

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 3/95 am besten gefallen:

1.
2.
3.

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

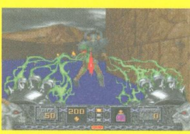
1.
2.
3.

C PLAYER plus
D-ROM-Cover
ückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

PC Player plus 3/95 – DESCENT

■ Descent



■ Heretic



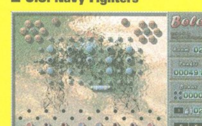
■ Aladdin



■ U.S. Navy Fighters



■ Guilty



■ Bolo

PC Player plus 3/95 – DESCENT

Bitte mit 80 Pfennig freimachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a

85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von:

Name ____________________

Straße, Nr. ____________________

Land -PLZ, Ort ____________________

Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

Spiele-Flop, der mich zur Zeit am meisten ärgert:

____

____

Die momentan beste „Nicht-Spiele"-Software:

____

____

Spiel mit der besten Anleitung:

____

____

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
____	**6533-7**	Toolbox je DM 49,-	DM	____
____	**6893-X**	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	____
____	____		DM	____
____	____		DM	____
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):			DM	5,20
Gesamtsumme:			DM	____

Name ____________________

Straße, Nr. ____________________

PLZ, Ort ____________________

☐ Ich zahle gegen Rechnung

☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum, Unterschrift ____________________

20130252

Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben

CD-Cover-Rückseite hinter die Plastik-einlage legen

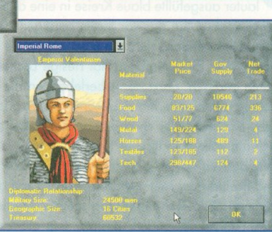
noch schlagkräftige Armee wieder in einen ungeordneten Haufen zurück. Wohl dem, der Ersatzanführer in der Nähe hat, aber die erhält man ausschließlich für das Besiegen eines anderen Staates. Dazu muß man übrigens nicht jede einzelne Ortschaft dieses Staates erobern: Tötet man den feindlichen König, laufen viele Dörfer und Städte von alleine zu Ihnen über.

Sie selbst werden als »Imperator« auf der Karte repräsentiert und sind ein besonders fähiger General, der aus den von ihm befehligten Soldaten wahre Kampfmaschinen macht. Dummerweise ist es nicht unbedingt klug, gleich eigenhändig in die Schlacht zu ziehen: Den anfangs eminent wichtigen Handel können Sie nämlich nur dann durchführen, wenn Sie sich in einer Ortschaft aufhalten. Der Sie ansonsten vertretende Wirtschaftsminister tut zwar sein Bestes, aber das will nicht viel heißen... Ihre weiteren Optionen sind diplomatische Verhandlungen (inklusive Bestechungsversuche), Truppenrekrutierungen (je besser die Einheit, desto teurer und langwieriger zu trainieren) und das Anschauen diverser Statistiken.

Bei den Kampfeinheiten ist vor allem die maximale Soldatenzahl wichtig



Geschafft: Rom konnte sich mal wieder einige zusätzliche Jahrzehnte Lebenszeit erkämpfen.



Das kaiserliche Rom hat eine beeindruckende Gesamtstatistik zu bieten

Zehn Szenarios stehen zur Auswahl, jeweils als zufällige oder historische Variante. Während bei ersteren alle Staaten gleichstark starten, entsprechen letztere einigermaßen den geschichtlichen Gegebenheiten. So ist die Eroberung Italiens durch Rom nachspielbar, oder der »Bellum Gallicum« Caesars. Eher ungewöhnliche Szenarios sind die Stammeskriege in Afrika (723 A.D.), und die Kämpfe der Franken (710 A.D.). Per Netzwerk kann jeder der beteiligten Staaten von einem menschlichen Spieler übernommen werden, wodurch die Stärken des Programms (gleichzeitige Zugabgabe und -ausführung) erst richtig zur Geltung kommen. Verschiedene Siegbedingungen wie z.B. »Bleibe 100 Runden im Spiel« oder »Erobere 3 Städte« sorgen für Abwechslung und Fairness: Kleinere Staaten haben meistens auch leichter zu erfüllende Spielziele.

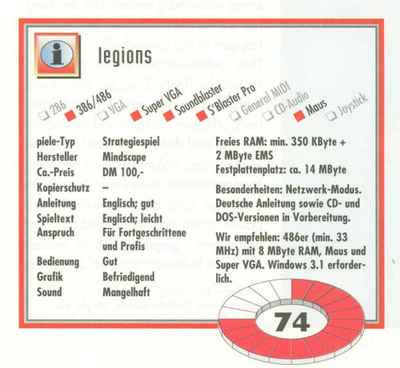
Auf Wunsch erstellt das Programm eine Zufallskarte, doch läßt sich hier nur die Anzahl der beteiligten Reiche (bis zu 20) bestimmen, nicht die Verteilung des Terrains, oder der Städte. Je nach Szenario und Staat stehen Ihnen verschiedene der insgesamt 45 Truppentypen zur Verfügung. So gibt es durchschlagskräftige, aber langsame Ballistae, schnelle Reiterverbände und eher abstoßende »Truppen« wie Viehherden und sogenannte »Flaming Pigs«. **(la)**

jörg langer

Mich persönlich begeistert Legions, aber objektiv gesehen gibt es doch einige Kritikpunkte. So fehlt beim Rekrutieren von Truppen die Angabe der benötigten Materialien, oder im Diplomatiemenü die Auskunft, wie man gerade zum adressierten Herrscher steht. Schade ist auch, daß nur der Kaiser bei Kämpfen eine Taktik vorgeben darf – über deren Auswirkungen man zudem nichts genaueres erfährt. Interaktion mit den Computerstaaten ist kaum vorhanden, oft erklären sie Ihrem Reich rundenlang erst den Krieg, und dann sofort wieder ihre Allianzbereitschaft.

Trotzdem stimmt der Spielspaß: Durch die Unterhaltskosten an Nahrung und Versorgungsgütern bleibt die vom Spieler zu steuernde Truppenzahl überschaubar. Die Generäle erleichtern die Armeebewegungen und sorgen für spannende Situationen.

Daß Legions alle Befehle gleichzeitig auswertet, ist ungewöhnlich und für Multi-Player-Partien ideal. Zwischen den drei Schwierigkeitsgraden kann man zudem mitten im Spiel wechseln.



legions

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Mindscape
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; leicht
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 350 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

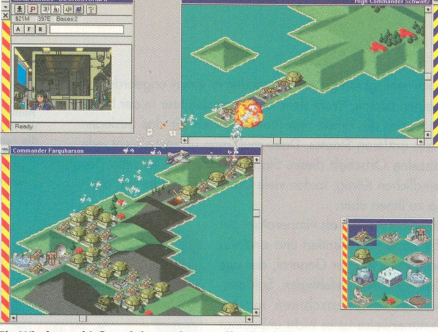
Besonderheiten: Netzwerk-Modus. Deutsche Anleitung sowie CD- und DOS-Versionen in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA. Windows 3.1 erforderlich.

74

METAL MARINES

Da wackeln die Windows: Zwei frei plazierbare Fenster bekämpfen sich in dieser Applikation kräftig mit Raketen und Robotern.



Ein Window schießt auf das andere: Hoffentlich hält unsere Abwehr!

Stellen Sie sich vor, Sie setzen mit Ihrem Malprogramm lauter ausgefüllte blaue Kreise in eine digitalisierte Weltkarte. Haben Sie das vor Ihrem geistigen Auge? Wunderbar, denn genauso sieht die zukünftige Erde in »Metal Marines« aus: Ein Atomkrieg hat riesige Löcher in die Kontinente gerissen, ohne den Überlebenden die Lust daran zu nehmen, sich weiterhin zu bekämpfen. Da aber das menschliche Kanonenfutter etwas knapp geworden ist, behilft man sich mit vollautomatischer Kriegsführung.

Wie bei Windows-Applikationen üblich, können Sie Größe und Position der Metal-Marines-Fenster frei bestimmen. Als minimale Bildschirmauflösung sollte man allerdings 800 x 600 Punkte verwenden; Besitzer von größeren Monitoren (17 Zoll aufwärts) mit hoher Auflösung sind klar im Vorteil, da sie beide Hauptfenster ohne Überlappungen in maximaler Größe darstellen können.

Spielziel ist es, von einer Insel aus den bösen Gegner vom Nachbar-Eiland zu fegen. In einem Fenster sehen Sie Ihre Insel mit sämtlichen Gebäuden, im anderen die Terrainbeschaffenheit des Feind-Atolls. Wo der Feind aber seine Gebäude versteckt hat, müssen Sie erst noch herauskriegen. Nach einer kurzen Missionsbeschreibung verteilt man seine drei Basen. Verloren hat, wer diese als erstes vollständig verliert. Um den Gegner zu verwirren, setzen Sie auch Attrappen in die Landschaft.

Drei Gebäudetypen stehen zur Wahl: logistische (mehr Energie, mehr Geld, schnellere Bauzeit, größere Treffsicherheit), offensive (Raketen und Antimatter-Bombe) und defensive (Geschütztürme, Minenfelder, Abfangraketen). Die Metal Marines dienen sowohl zum Angriff, wie auch zur Verteidigung. Drei der Gebäude lassen sich, einmal gebaut, noch aufbessern – gegen viel Kohle, versteht sich. Die bekommt man im Sekundentakt dazu – und verbrät sie genauso schnell wieder.



Vorher – Einschlag – nachher: Kommt eine Rakete durch, macht sie ordentlich was kaputt.

Die Bedienung ist sehr einfach geraten: Raketenstützpunkt anklicken und auf den Zielpunkt im anderen Fenster »ziehen« – schon sausen die Projektile los. Allerdings ist immer nur ein Angriff gleichzeitig möglich; wenn also gerade drei Ihrer Roboter beim Gegner aufräumen, können Sie keine Silvesterknaller mehr hinterher schicken. Das Programm bietet die Möglichkeit, zwei Rechner per Modem oder Nullmodem zu koppeln. Gespeicherte Spielstände gibt es nicht, dafür können Sie sich einen Code aufschreiben. **(la)**

jörg langer

»Bitte-bitte triff nicht, wo bleiben meine Abfangraketen, oh Gott – mein Hauptquartier brennt...« – dramatische letzte Sekunden eines Bildschirmlebens. Wie andere Taktikspiele, die sich auf das Wesentliche beschränken, bietet Metal Marines gerade dadurch eine erfreuliche Anzahl an Strategien: Ziehe ich mich auf den hintersten Zipfel zurück, greife ich an, oder täusche ich einen Angriff nur vor? Für Solospieler wird trotzdem zuwenig Abwechslung geboten: 20 Szenarios ohne die Möglichkeit, eigene zu erstellen, sind doch etwas dürftig. Ein Level dauert selten länger als eine halbe Stunde – sofern man ihn gewinnt.

Auch die karge Rahmenhandlung und das Fehlen von speicherbaren Spielständen (das Programm merkt sich nur die aktuelle Mission) trüben das Gesamtbild. Wenn Sie öfters einen Spielpartner für serielle Duelle zur Hand haben, werden Sie aber auf keinen Fall enttäuscht sein.



metal marines

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Mindscape
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; leicht
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: mind. 350 KByte + 2 MByte EMS

Festplattenplatz: ca. 13 MByte

Besonderheiten: Nullmodem-Option; deutsche Version sowie CD-Fassung in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und Super VGA. Windows 3.1 erforderlich.

68

CD-ROM Mitsumi FX400 - NUR DM 349,- DM

CD Spiele

Titel		Preis
11th Hour (ab März) (*)	A	99,95
1942	A	89,95
Aces Of The Deep	D	76,95
Action Soccer (*)	D	a.A.
Across The Rhine (*)	D	84,95
Alian Olympics	D	57,95
Alone In The Dark 1	D	31,95
Alone In The Dark 1+2	D	57,95
Alone In The Dark 3	D	84,95
Armored Fist	E	66,95
Arcade Pool	A	25,95
Battle Bugs	D	57,95
Battle Isle II	D	83,95
Battle Ilse II Scenery	D	49,95
Battle Race (*)	A	63,95
Biing! (*)	D	a.A.
Bioforge (*)	D	89,95
Caribian Disaster	D	83,95
Chessmaster 4000 Turbo	A	63,95
Civilization & Railroad	A	59,95
Colonization	D	84,95
Colonization + Civilization	D	89,95
Commander Blood	D	76,95
Creature Shock	D	79,95
Cyberia	A	89,95
Cybermage (*)	D	a.A.
Cyclones	A	76,95
Cyberwars	A	89,95
Dawn Patrol	D	79,95
Death Gate	E	a.A.
Descent	A	76,95
Doppelpass	D	76,95
Dragon Lore	D	69,95
Dreamweb	D	74,95
DSA - Sternenschweif	D	72,95
Earthsiege	D	76,95
Elite 3 - First Encounters (*)	D	76,95
Falcon Gold	A	89,95
Fantasy Fest	E	76,95
FIFA-Soccer	D	66,95
Football Pro	D	69,95
Freddy Pharka s	D	76,95
Hammer Of The Gods	E	a.A.
Hattrick!	D	83,95
Höhlenwelt Saga	D	82,95
Incredible Toons	A	57,95
Inferno	D	86,95
Iron Assault	A	82,95
Iron Cross	D	76,95
Ishar 3	D	76,95
Jungle Strike	D	69,95
Kings Quest 7	D	79,95
Kyrandia 3	D	69,95
Leasure Suit Larry Coll. (1-6)	D	83,95
Litil Divil	A	57,95
Little Big Adventure	D	87,95
Lode Runner	D	67,95
Lothar Matthäus Soccer	D	65,95
Mad News	D	74,95
Mad News Extrablatt	D	31,95
Magic Carpet	D	84,95
Masters of Magic	D	84,95
Menzoberranzan	A	76,95
Myst	A	84,95
NASCAR Racing	D	69,95
NHL Hockey 95	D	77,95
Noctropolis	D	89,95
Oldtimer	D	79,95
Outpost	D	74,95
Panzergeneral	A	76,95
PGA-Golf Tour	D	99,95
Phantasmagoria (*)	D	a.A.
Pinball Dreams DeLuxe	D	74,95
Pinball Illusions	A	a.A.
Pinball Wizzard 2000	A	63,95
Projekt Paradise (*)	A	63,95
Quarantine	D	79,95
Quest For Glory 4	A	76,95
Rebel Assault	A	74,95
Renegade - Battle For Jacob's Star	A	76,95
Rise Of The Robots	A	79,95
Seawolf SSN-21	D	88,95
Sim City 2000	D	84,95
Skyrealms Of Jorune	D	76,95
Star Crusader	D	79,95
Star Trek Next Generation (*)	D	95,95
Strike Comm. & Privateer	D	84,95
Superhero League Of Hoboken	E	63,95
System Shock Enhanced	D	84,95
The Incredible Machine 2	A	a.A.
Theme Park	A	74,95
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	57,95
Transport Tycoon	D	79,95
Under A Killing Moon	D	94,95
US Navy Fighters	D	89,95
USS Ticonderoga	D	76,95
Wake Of The Ravager	A	76,95
War Unlimited (*)	D	84,95
Warcraft	A	72,95
Wings Of Glory	D	76,95
Wing Armada Windows (*)	A	a.A.
Wing Com. Armada	A	59,95
Wing Commander 1+2	A	62,95
Wing Commander 3	D	94,95
Woodruff (Goblins 4)	D	69,95
Zeppelin	D	83,95

Joysticks

Gravis Analog Pro	63,95
Gravis Phoenix	226,95
Gravis Game Pad	37,95
Competition Pro PC	59,95
Competition Pro Mini	59,95

Lautsprecher

Trust 10 80W	83,95
Trust 20 25W	43,95
Trust 40 15W	28,95

CD-ROM Laufwerke

Mitsumi FX400 EIDE 4x	349,00
Toshiba XM5201 SCSI 3x	339,00
Toshiba XM3501 SCSI 4x	569,00

MPEG-Karte

Trust	429,00

Connect

Trust 1414 ext. Modem	169,00
Netzwerkkarte NE2000	62,95
0-Modem Kabel 1,8m	15,00
0-Modem Kabel 3m	20,00

CDI

CDI-Player 550 inkl. Digital Video Cartridge	989,00
CDI GamePad	49,95

Festplatten

Conner 1,3GB E-IDE	799,00
Quantum Lightning 730AT	499,00

Disk Spiele

Titel		Preis
Aces Of The Deep	D	76,95
Aladdin	D	54,95
Alien Legacy	A	59,95
Alien Olympics	D	79,95
Battledrome	A	57,95
Battletoads	A	a.A.
Battle Bugs	D	57,95
Battle Isle 2	D	79,95
Bazooka Sue	D	83,95
Biing! (*)	D	a.A.
Cannon Fodder 2	A	54,95
Caribbean Disaster	D	76,95
Chartbreaker	D	63,95
Colonization	D	84,95
CyClones	A	76,95
Dangerous Streets	A	44,95
Das Schwarze Auge 3	D	74,95
Der Baulöwe	D	84,95
Der Clou - Profidiskette	D	38,95
Die Siedler	D	67,95
Dreamweb	D	66,95
Durch Die Wüste (Karl May)	D	a.A.
Earthsiege	D	76,95
Elite 3 - First Encounters (*)	D	76,95
Fields of Glory	A	94,95
FIFA Soccer	D	59,95
Hattrick!	D	76,95
Hokum KA-50	A	69,95
Jungle Strike	E	69,95
König Der Löwen	D	54,95
Litil Divil	A	57,95
Lode Runner	D	67,95
Lothar Matthäus	D	65,95
Mad News Extrablatt	D	31,95
Masters Of Magic	D	84,95
Mechwarrior 2 The Clans	A	a.A.
Menzoberranzan	A	76,95
Metal Marines	D	57,95
Micro Machines	A	53,95
NASCAR Racing	D	69,95
Otto Rehagel's Soccer (*)	D	63,95
Overdrive	A	31,95
Panzer General	A	76,95
Pinball Illusions	A	a.A.
Quest Of Glory 4	A	63,95
S.U.B	D	63,95
Sensible Golf (*)	A	63,95
Skyrealms Of Jorune	E	73,95
Star Crusader	D	69,95
Super Frog	A	31,95
Theme Park	D	75,95
Tie Fighter	D	94,95
Tower Assault (Breed 3) (*)	A	51,95
Transport Tycoon	D	79,95
Wake Of The Ravenger	A	63,95
Warcraft	A	72,95

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Spiel zum Erscheinungstermin wahrsch. noch nicht verfügbar

Achtung : Die angegebenen Preise sind Versandpreise !! Die Ladenpreise können teilweise abweichen !!!

89,95 Cyberia

94,95 Wing Commander 3

69,95 Woodruff (Goblins 4)

84,95 Kings Quest 7

84,95 Alone In The Dark 3

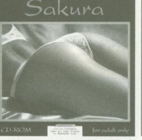
76,95 Descent

69,95 Kyrandia 3

84,95 Masters Of Magic

84,95 System Shock Enh.

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!



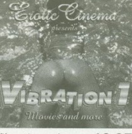
Sakura **29,95**



Extr. Hot Girls **29,95**



Sexy Secretary **59,95**



Collec. Privee 3 **49,95**



Pleasure 2 **49,95**



Young Girls Priv. **49,95**

Vibrations 1 **69,95** Leather Ladies **39,95** Best Of '94 **49,95**

CD Erotic*

Hot Girls 1+2	je 24,90
Girls in Lack & Leder	49,95
SEX 1-3	je 24,95
Asian Collection 1-3	je 21,95
Collection Privée 1-3	je 49,95
Thai Bondage	69,95
Vibrations 2	69,95
Vibrations Extra	69,95
XXX-Treme	32,95
Pleasure 1-3	je 49,95
Erotic 1-5	je 19,95
Busen 1+2	je 49,95
Busen Extra 1+2	je 49,95
Virgins 1+2	je 99,95
Carol Lynn Clips 1+2	je 32,95
Erotic Dreams	69,95
Amazone Woman	69,95
Girls On Hot Roads	69,95
Nights in London /Paris	je 29,95
Erotris	39,95
Private Puzzle	39,95
Strippoker	39,95



Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

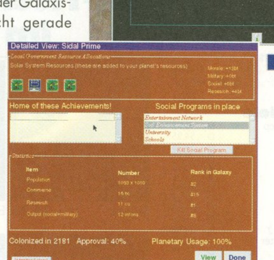
Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten. Versandkosten Inland: CDs u. Software: Vorkasse 9.-; Nachnahme 15.-; ab 200.- Warenwert: frei! *Bei Erotik-CDs benötigen wir einen Altersnachweis!

GALACTIC CIVILIZATIONS

Kolonisieren Sie mit OS/2-Warp-Geschwindigkeit den Weltall, treiben Sie fleißig Handel und (in Raumschiff-Scharmützeln) Ihr stetes Unwesen.

Für manche ist es öde Schwärze, für die anderen der spannendste Ort des Daseins: die unendlichen Weiten des Universums. Hier streiten sich garstige Weltraum-Dealer mit ausgemergelten Planetoiden-Piraten um die neuesten bahnbrechenden Kosmos-Innovationen. Zu letzteren kann man das Genre der Galaxis-Eroberungs-Strategiespiele nicht gerade zählen. Nichtsdestotrotz trauen sich hin und wieder ein paar mutige Programmierer, das Raum-Zeit-Kontinuum mit derartigen Hilfsmitteln zur Befriedigung des menschlichen Beherrschungs-Triebes aufzuschrecken. »Galactic Civilizations« bietet aber die Besonderheit, daß es sich bei diesem Titel um eines der ersten, reinen OS/2-Spiele handelt und wurde exklusiv für dieses 32-Bit-Betriebssystem entwickelt.

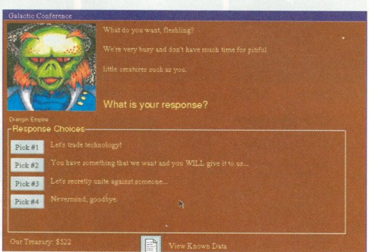
Galactic Civilizations nutzt die jeweils verfügbare Auflösung des OS/2-Bildschirms. Hier sind es 1024x768 bei 256 Farben. Leider kann man das Fenster mit der Detailansicht nicht in der Größe verändern.



Die Info-Bildschirme sind schmucklos und karg, erfüllen aber ihren Zweck.

Entsprechend zeitgemäß präsentiert sich das Programm im modernen, mausbedienbaren Fenster-Look. Es gibt eine Sternen-Übersichtskarte, einen Abschnitt mit Parameter-Graphen-Darstellung und den eigentlichen Spiel-Quadranten. Letzterer scrollt übrigens nicht, so daß man sich geduldig von Bereich zu Bereich klickt. Als erstes besetzt man einen leerstehenden Planeten, der nur Ureinwohner beherbergt, wonach man frohgemut die Produktion ankurbelt, um weitere Raumschiffe zu bauen oder für die Infrastruktur zu sorgen. Sie errichten Schulen, Universitäten oder Verteidigungsanlagen. So hangelt man sich von Planet zu Planet und versucht, sein Geld zusammenzuhalten und schneller zu sein als die Computergegner, deren Verhalten man zu Beginn des Spiels bestimmt – vom phlegmatischen Weltraum-Krämer bis zum blutrünstigen Universums-Schreck. Sie dürfen Allianzen bilden, Krieg führen, Technologien austauschen und Handel treiben. Wer will, sendet Spione aus oder wirkt destabilisierend auf fremde Kulturen ein, was aber sehr viel Geld kostet.

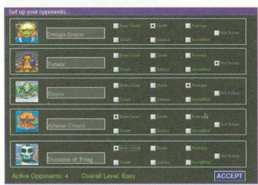
Es kann jeweils nach einer neuen Schlüsseltechnologie ge-



Man kann mit fremden Zivilisationen in Verbindung treten, sobald die Technologie des universellen Übersetzers entwickelt wurde

michael kim

Dieses Spiel ist sicherlich nicht die »Killer-Applikation«, wegen der man sich davon überzeugen läßt, sofort OS/2 zu installieren. Windows-Anwender verweisen zudem hämisch grinsend auf das spritzigere »Spaceward Ho!« für »ihr« Betriebssystem.
Trotzdem ist Galactic Civilizations ein durchaus spielbarer, wenngleich recht simpler Aufguß von uralten Ideen. Auch Nicht-Strategiespieler werden sich schnell zurechtfinden. Wer seine imperialistischen Gelüste noch nicht genügend bei wesentlich komplexeren DOS-Titeln wie »Master of Orion« ausgelebt hat, sich von der mageren Grafik im Shareware-Stil nicht allzusehr abschrecken läßt und händeringend Spiele-Futter für seine Warp-Installation sucht, darf meinetwegen zugreifen. Aber ganz ehrlich: Nur wegen Galactic Civilizations steigt kein geistig gesunder Spielefan auf OS/2 um.



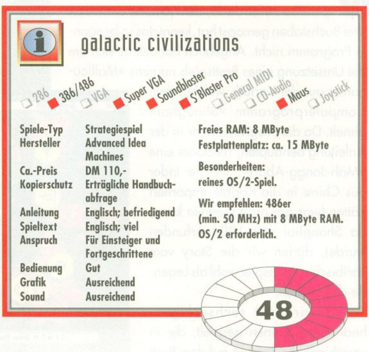
Gegner nach Maß: Vor Beginn eines jeden Spiels schneidert man sich seine persönlichen Feinde.

forscht werden. Haben die emsigen Wissenschaftler ein Ziel erreicht, bekommt man entsprechend aufregendere Novitäten aus dem Techno-Basar zur Herstellung angeboten, wie etwa größere Schlachtschiffe mit furchterregenden Waffen, die selbst gut verteidigte Planeten einnehmen können.

Das Ganze wird von verhältnismäßig trockenen Grafiken und Sounds begleitet. Insbesondere vermißt man Genre-übliche kleine Aufmunterungen wie animierte, explosionsgeschwängerte Sternenkreuzer-Ballereien oder etwas aufregendere Aliens. Das einzige, was man zu sehen bekommt, sind schmucklose Miniraumschiffe und trockene Info-Fenster. Den Ausgang einer möglicherweise spannenden Photonen-Schlacht erfährt man lapidar durch das einfache Verschwinden des unterlegenen Raumschiffs.

Wenn man sich die Frage stellt, ob man ein derartiges Spiel auch unter DOS oder Windows hätte entwickeln können, muß man sie klar bejahen. Galactic Civilizations nutzt keine Vorteile der OS/2-Oberfläche, der »Workplace Shell«, sondern präsentiert sich in einem behäbigen, farbarmen Look. Puristen mögen daran Gefallen finden; normale Menschen fragen sich zu recht, warum das Hauptfenster weder scrollt, noch in der Größe veränderbar ist.

Der einzige Vorteil ist eher im Hintergrund zu finden: Durch das Multi-Threading berechnen die Computergegner ihre Aktionen während des Spieler-Zuges, wodurch man keine Wartezeiten ertragen muß. **(mk)**



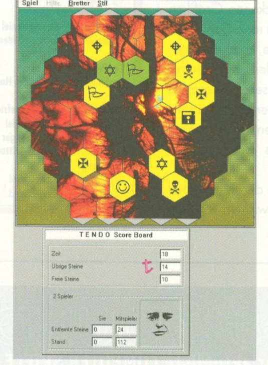


TENDO

Ein neues Windows-Denkspiel aus deutschen Landen mit angeblich karibischer Geschichte und chinesischem Einschlag – äußerst international!

Wer bei »Tendo« an einen großen Videospielehersteller denkt, dem jemand die ersten drei Buchstaben gemopst hat, kennt das so benannte Programm nicht. Angeblich handelt es sich um die Umsetzung eines Brettspiels namens »Malliouhana« aus der Karibik, welches dem Computerprogramm »Shanghai« ähnelt. Da die Programmierer in der Anleitung behaupten, Tendo sei eine »Mah-Jongg-Abart«, welche Inder aus China in die Karibik importiert hätten (was gar nicht stimmen kann, da Shanghai erst 1984 erfunden wurde), dürfen wir die Story vom karibischen Brettspiel wohl als Legende deklarieren.

Tendo wird mit sechseckigen, bedruckten Steinen gespielt, die in verschiedenen Formen auf dem Brett gestapelt werden. Aufgabe des Spielers ist es, alle Steine vom Brett zu entfernen. Die Sechsecke dürfen nur paarweise entfernt werden. Das Paar muß den gleichen Aufdruck tragen und »frei« sein, beide Steine dürfen also nicht von anderen umschloßen oder gar überdeckt werden.



Wer kein Netzwerk hat, darf gegen einen Computergegner antreten

Mit diesen unübersichtlichen Mustern auf den Steinen ist Tendo schwer spielbar

25 Levels mit jeweils anderen Steingruppen sind vordefiniert. Die Programmierer haben sich dabei Mühe gegeben, die Steine so anzuordnen, daß einige Fallen und mögliche Sackgassen in den Leveln lauern – wer zu schnell klickt, landet schnell bei einem Pärchen, dessen Steine übereinander liegen. Solche unlösbaren Situationen lassen sich nur mit einem Neustart des Levels umgehen. Wenn eine Stufe gelöst wurde, kann sie ab sofort auch mit zufällig verteilten Steinen gespielt werden.

Damit Sie die Ebenen der übereinander liegenden Steine besser unterscheiden können, wurden diese farblich codiert; die Farbe hat aber keine Auswirkung auf die Paarbildung. Die Ebenen werden auch durch Schatten leicht angedeutet. Drei verschiedene Steinsets stehen zur Auswahl; nur eines davon läßt sich bei 16-Farb-Grafik unter Windows verwenden. Tendo kann auch zu zweit gespielt werden. Allerdings brauchen Sie ein Netzwerk, welches die Windows-Netzwerk-DDE unterstützt; funktioniert hat es im Test mit Windows für Workgroups 3.11. Steht Ihnen dieser Luxus nicht zur Verfügung, wählen Sie einen von drei Computergegnern. Im Duell-Modus versucht man gleichzeitig, so schnell wie möglich Steinpaare vom Brett zu nehmen. **(bs)**



tendo

- ☐ 286
- ■ 386/486
- ■ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ☐ S'Blaster Pro
- ■ General MIDI
- ☐ CD-Audio
- ■ Maus
- ☐ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Bletchley
Ca.-Preis	DM 70,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; mangelhaft
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte (unter Windows)
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten:
Zwei-Spieler-Modus via Netzwerk (Windows für Workgroups 3.11).

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA und Maus. Windows 3.1 erforderlich.

49

boris schneider

Wäre der witzige und actionreiche Zwei-Spieler-Modus nicht, dürfte man Tendo-Kunden an eine der zahlreichen Shanghai-Shareware-Varianten verweisen. Die Sechsecke machen das Spiel nicht viel anders und die grafische Gestaltung ist eher negativ: Die Fädenmuster auf den schönsten Steinen sind nahezu unspielbar, das »Kinderset« wirkt unerträglich bunt und kitschig. Schlicht und funktional ist das 16-Farben-Set: Sieht nach nix aus, aber wenigstens erkennt man die Paare. Die Anleitung ist viel zu knapp und erklärt den Netzwerk-Modus nur ungenügend, auf eine Windows-Hilfe-Datei hat man ganz verzichtet. Und der Verweis an potentielle Level-Editierer, doch einfach in der kryptischen INI-Datei rumzupfuschen (ohne deren Struktur zu erklären), grenzt an Hohn.

SUPER - PAKETPREISE!

Angebot A: 4 Spiele zusammen nur 48,-- DM
Angebot B: 3 Spiele zusammen nur 66,-- DM
Angebot C: 3 Spiele zusammen nur 99,-- DM

ANGEBOT - A

4 Games zusammen 48,-

Titel	Beschreibung	Art.-Nr.
4 D Sports Driving	Stunt-Simulator, E, ab 286, 3,5+5,25	Art.-Nr. 700123
Abandoned Places	Rollenspiel, KD, ab 286	Art.-Nr. 700027
Ancient Art of War in the Sky	Strategie, DA, ab 386	Art.-Nr. 700080
A.T.A.C.	Flugsimulator, KD, ab 286	Art.-Nr. 700067
B-17 Flying Fortress	Flugsimulator, E, ab 286	Art.-Nr. 700081
Bat 2	Action-Adventure, E, ab 386	Art.-Nr. 700071
Castles	Strategie-Wirtschaft, E, ab 286, 5,25	Art.-Nr. 700117
Flight of the Intruder	Flugsimulation, ML, ab 286	Art.-Nr. 700028
Football Manager III	Fußballmanager, DA, ab 286	Art.-Nr. 700004
Harrier Jump Jet	Flugsimulation, DA, ab 286	Art.-Nr. 700083
John Madden Football	Football-Simulation, E, ab 286, 5,25	Art.-Nr. 700118
Knights of the Sky	Flugsimulation, DA, ab 286	Art.-Nr. 700038
Pacific Island	Panzer-Strategie-Action, E	Art.-Nr. 700073
Powermonger	Popoulus-Nachfolger, E, ab 286, 5,25	Art.-Nr. 700121
Premier Manager	Fußballmanager, DA, ab 286	Art.-Nr. 700003
Starbyte Super Soccer	Fußballmanager, KD, ab 286	Art.-Nr. 700058
Strategy Games	Compilation, E, ab 286	Art.-Nr. 700042
Steel Empire	Strategie-Action, ML, ab 286	Art.-Nr. 700122
Terminator 2	Kino-Baller-Spaß, ML, ab 386	Art.-Nr. 700079
Wing Commander 2 Special - Operations	Missiondisk 1 zum Action-Hammer, 5,25	Art.-Nr. 700172

ANGEBOT - B

3 für 66,-

Titel	Beschreibung	Art.-Nr.
Alien Breed	Baller-Action, DA, ab 286	Art.-Nr. 700078
Body Blows	Prügelaction, E, ab 286	Art.-Nr. 700056
Monkey Island 1	genialer Adventureklassiker von Lucas Arts KD, ab 286	Art.-Nr. 700139
Sensible Soccer 92/93	Fußballsimulation, ML, ab 286	Art.-Nr. 700007
Silverball	Toller Flipper mit 5 versch. Tischen, ML, ab 386	Art.-Nr. 700077
Special Forces	Action-Strategie-Simulation, DA, ab 286	Art.-Nr. 700074
The Lecacy	3-D Adventure-Rollenspiel, DA, ab 386	Art.-Nr. 700020

ANGEBOT - C

3 Games zusammen 99,-

Titel	Beschreibung	Art.-Nr.
Anstoss - WM Edition	Fußballmanager, KD, ab 386	Art.-Nr. 700195
Battle Isle Bundle	Hauptprogramm + Data Disk I, KD, ab 286	Art.-Nr. 700005
Christoph Kolumbus	Strategie-Wirtschaft, KD, ab 386	Art.-Nr. 700149
Elite II - Frontier	SciFi-Action-Wirtschaftssimulation, DA, ab 386	Art.-Nr. 700129
Fantasy Empires	Strategiespiel, KD, ab 386	Art.-Nr. 700132
Goal Kick Off 3	Fußballaction, ML, ab 286	Art.-Nr. 700045
Jonathan	deutsches Mega-Adventure, KD, ab 386	Art.-Nr. 700022
Might & Magic 4	Rollenspiel, KD, ab 286	Art.-Nr. 700120
Return to Zork	Adventure, DA, ab 386	Art.-Nr. 700108
Reunion	Strategie, KD, ab 386	Art.-Nr. 700218
Rules of Engagement 2	SciFi-Strategiespiel, DA, ab 286	Art.-Nr. 700133
Shadow Caster	3D-Rollenspiel-Action, DA, ab 386	Art.-Nr. 700063
Strike Commander Mission Disk 1	Neue Missionen und Flugzeuge für den Strike Commander	Art.-Nr. 700155
The Blue and the Grey	Bürgerkriegs-Strategie, KD, ab 286	Art.-Nr. 700109
Ultima 8 Pagan	geniales Rollenspiel, KD, ab 386	Art.-Nr. 700178
World Cup USA `94	Fußball-Action-Spiel mit den original WM-Teilnehmern ML, ab 386	Art.-Nr. 700216

NEUHEITEN!

Titel	Format	Art.-Nr.	Preis
Bazooka Sue (KD)	PC 3,5“	Art.-Nr. 700265	84,99
Bioforge (KD)	CD-ROM	Art.-Nr. 750142	99,99
Dark Forces (KD)	CD-ROM	Art.-Nr. 750106	89,99
Descent (DA)	PC 3,5“	Art.-Nr. 700267	79,99
	CD-ROM	Art.-Nr. 750165	84,99
Ecstatica (KD)	PC 3,5“	Art.-Nr. 700268	74,99
Hattrick (KD)	PC 3,5“	Art.-Nr. 700175	89,99
(ab April)	CD-ROM	Art.-Nr. 750063	89,99
Jagged Alliance	PC 3,5	Art.-Nr. 700270	84,99
	CD-ROM	Art.-Nr. 750167	84,99
Jungle Strike (DA)	PC 3,5“	Art.-Nr. 700266	79,99
	CD-ROM	Art.-Nr. 750164	79,99
Master of Magic (KD)	PC 3,5“	Art.-Nr. 700231	84,99
	CD-ROM	Art.-Nr. 750163	84,99
Noctropolis (KD)	CD-ROM	Art.-Nr. 750166	89,99
Panzer General (KD)	PC 3,5“	Art.-Nr. 700254	84,99
	CD-ROM	Art.-Nr. 750162	84,99
Star Trek : Next Generation	CDROM	Art.-Nr. 750167	104,99
Tie Fighter-Defender of the Empire	PC 3,5“	Art.-Nr. 700269	37,99
Warcraft (DA)	PC 3,5“	Art.-Nr. 700262	79,99
	CD-ROM	Art.-Nr. 750132	79,99
Wings of Glory (DA)	CD-ROM	Art.-Nr. 750070	109,99

ACHTUNG!

Achtung: Jetzt aktuellen Gratiskatalog anfordern. Einfach „Game-News“ auf eine Postkarte schreiben und abschicken oder direkt bei uns anrufen. Ihr bekommt dann regelmäßig unsere aktuellen Amiga- und PC-Game-News mit Neuheiten, Backprogramm und Preishits kostenlos zugeschickt.

Lieferbedingungen: Der Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. 9,90 DM oder per Vorauskasse zzgl. 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d.h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen.

Angebot A, B + C: Die Angebote sind untereinander nicht kombinierbar und gelten nur solange der Vorrat reicht. Wir empfehlen Ersatztitel aus dem jeweiligen Angebot anzugeben. Sonderangebote gelten nur, solange der Vorrat reicht und sind, wie alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt.

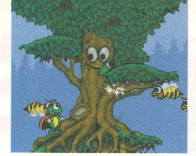
DA = deutsche Anleitung, KD = komplett deutsch, E = Englisch, ML = Multilingual



Postfach 1721, 49803 Lingen

Telefon: 0591-914311
Telefax: 0591-914320

telefonischer Bestellservice montags - freitags von 9.00 - 18.00 Uhr



SUPER FROG

Küssen oder verspeisen? Sei kein Frosch sondern steuere ein liebenswertes Amphibium durch Jump-and-Run-Welten der Kategorie »Wer hat noch nicht, wer will nochmal?«.

Also, da ist dieser kleine Frosch mit den lustigen Glubschaugen, der permanent in die Landschaft grinst. Der kann natürlich laufen und springen; ganz toll hoch, wobei er recht lange in der Luft bleibt. Und der Frosch muß durch Wälder, Wiesen und Höhlen hüpfen, in denen er ganz putzige Gegner trifft: Igelchen, Bienchen, Eichhörnchen, und die grinsen natürlich auch ganz lieb. Da hüpft er trotzdem drauf, um die Wonneproppen K.O. zu hauen oder wirft ihnen eine Kaulquappe an die Backe. Unterwegs muß der Frosch genug Goldmünzen aufsammeln, um am Ende des Levels das Tor zur nächsten Stufe zu öffnen. Ist das nicht ein tolles Spielkonzept? He, sagt doch was... aufwachen!«

Tja, jetzt wissen wir wenigstens, warum sich das debil schmunzelnde Amphibium aus seinem gesitteten Teich heraustraut und weniger artgerechte Lebensräume belästigt. Ein Spieldesigner war's, der offensichtlich auf der Putzigkeits-Welle reiten und ganz nebenbei ein bißchen Super-Mario-Flair auf Computerbildschirmen entfachen wollte. Die Krötenballade »Super Frog« spielte sich bereits vor einiger Zeit auf dem Amiga ab, doch die kleinen Tierfreunde von Team 17 entließen erst jetzt eine PC-Umsetzung in die freie Wildbahn. Da haben wir also unseren Lurch-Langweiler, bei dem man schon dankbar sein muß, wenn eine Tempo-Pille für schnelleren Antritt oder das Kaulquappen-Extra für eine (wenig effektive) Waffe sorgt. Wer den Nerv hat, macht sich auf Erkundungstour; in den rund 30 Stufen ist so mancher Geheimgang verborgen. Am Ende jeder Runde läßt man sich einen Punktebonus auszahlen oder geht damit zum einarmigen Banditen: Mit etwas Glück am Spielautomaten ergattern Sie Extraleben oder Levelcodes, um die bis dato absolvierten Stufen in Zukunft überspringen zu können (aufatmen). **(hl)**

Am Spielautomaten riskieren Sie den Punktebonus, um ein Extraleben zu gewinnen

Nur wenn Super Frog von oben auf die Gegner hüpft, kann er sie ausschalten

heinrich lenhardt

Alle Konkurrenten sind schon da: »Jazz Jackrabbit« ist schneller, »Aladdin« hat mehr Action, »Der König der Löwen« bietet schönere Grafik, »Cool Spot« mehr Abwechslung... und Super Frog hat damit ein kleines Problem.

Technik und Spielwitz machen keine Anstalten, aus dem Mittelmaß hervorzuragen. Die langen Flugphasen des Frosches verleihen der Steuerung einen gewissen »Nanu?«-Effekt: Wo man nach längeren Hupfern genau landet, ist mitunter ein Mysterium. Ärger wiegt noch der Mangel an Abwechslung und motivierenden Ideen. Mit den paar versteckten Boni lockt man doch kaum eine Quappe aus ihrem Teich hervor.

Erz-schlecht ist Super Frog nicht, aber harmlos und abgestanden. Der Qualitätsvorsprung gegenüber den besseren Jump-and-Runs aus dem Shareware-Lager ist beängstigend gering, die Kluft zu besseren Vollpreis-Kollegen gewaltig. Ich hoffe inbrünstig, daß Team 17 so langsam die PC-Aufarbeitung seiner verstaubten Amiga-Restbestände abschließt.



super frog

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Jump-and-Run
Hersteller	Team 17
Ca.-Preis	DM 80,-
Kopierschutz	Nervige Code-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade. Codes zum Level-überspringen können erspielt werden.

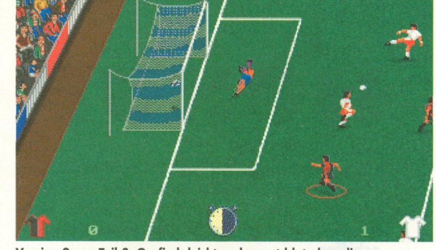
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.

47

KICK OFF 3

EUROPEAN CHALLENGE

Alter Kick schafft neues Leid: Ist Europa mit solchen Fußball-Fehlleistungen überhaupt noch zu retten?



Version 2 von Teil 3: Grafisch leicht verbessert klatschen die Kick-Off-Kicker den Ball ins Netz

Es war eine unheimliche, gewittrige Nacht. Regen prasselte auf dem Friedhof, wo ein frisch geöffnetes Grab aus dem Erdreich gähnte. Doktor Frankenstein hatte genug davon, Leichname zu künstlichem Leben zu erwecken. Diesmal gab es für Igor einen besonders schaurigen Auftrag: »Besorge mir die Disketten, welche ruhen in der Anco-Gruft!«. Blitze, Donner, Elektrizität – kaum hatte Kick Off 3 seine verdiente Ruhe auf dem Friedhof der vernachlässigbaren Sportspiele gefunden, wurde es zu einer neuen Zombie-Existenz getrieben. »Wir nennen es European Challenge, Igor«, raunte der Medikus, während er seine Stromkabel liebevoll zusammenrollte, »Dann verkaufen wir es als neues Spiel... Har-Har-Har!«.

Wenn man leichte Korrekturen an einem Programm vornimmt, ein paar Macken verbessert oder die Turnier-Modi erweitert, hat man als Hersteller mehrere Möglichkeiten: den kostenlosen Update, die preiswerte Zusatzdiskette – oder das »neue« Spiel. Die Zweitverwertung im Falle von »Kick Off 3« kann der Tester vom Dienst nicht so recht kapieren. Das holprige Gekicke gehörte zu den schlechteren Begleiterscheinungen des WM-Jahrgangs 1994. Ein halbes Jahr ist vergangen und wir haben weder Berti das Viertelfinale noch Anco Kick Off 3 verziehen.

Bei der neuen European Challenge-Ausgabe können Sie sich jetzt auch mehrere nationale Divisionen vornehmen. Das eigentliche Spiel ist solcher Kosmetik zum Trotz nicht wesentlich anregender geworden. Bei Seitenansicht schlägt man zumeist weite Bälle Richtung gegnerische Hälfte und hofft auf den lieben Gott bzw. einen ausreichend schnellen Stürmer. Direktabnahmen sind rasch ins Tor gepfeffert. Schwierigkeitsgrad, Steuerungsvariante und Tempo lassen sich zwar einstellen, aber der Ablauf bleibt bei allen Variationen etwa gleich chaotisch. Wenigstens sehen die Bemühungen der Akteure nicht mehr gar so schlimm aus; auf schnellen 486ern läßt sich eine minimal schönere Grafik-Detailstufe bemühen. Außerdem neu: Unterstützung von Gamepads mit vier Feuerknöpfen und ausgewechselter Publikumssound. **(hl)**

Trikot-Korrektheiten: Hier kickt Frankfurt gegen Bremen.



German League

	SI	UN	NI	ET	GT	PTE
Hamburg	2	0	0	7	1	4
Freiburg	1	0	0	3	0	2
Kaiserlaut	1	0	1	3	3	2
Mon.Gladbach	1	0	0	1	0	2
Munich	1	0	0	1	0	2
Dortmund	1	0	0	1	0	2
Schalke	0	1	0	0	0	1
Stuttgart	0	1	0	0	0	1
Karlsruhe	0	1	0	0	0	1
Bremen	0	1	0	0	0	1
Bochum	0	0	1	1	4	0
Leverkusen	0	0	1	0	1	0
Koln	0	0	1	0	1	0
Dresden	0	0	1	0	1	0
Frankfurt	0	0	1	0	3	0
Uerdingen	0	0	1	0	3	0

Ein paar matte Tabellen machen noch keine European Challenge

heinrich lenhardt

...und in sechs Monaten spendieren wir den Grashalmen einen anderen Farbton und nennen es »Grünstreifen Challenge«. Finde ich ja dufte, daß selbst den Anco-Leuten aufgefallen ist, daß Kick Off 3 einige schwerwiegende Mängel hatte. Da werden die Kunden aber begeistert sein, die sich vor einem halben Jahr das Programm gekauft haben und jetzt nochmal Bares für diese dubiose European Challenge abdrücken sollen.

Grafik und Sound entbehren jetzt zwar der depressiven Aura des Vorgängers, aber das Spiel an sich ist und bleibt dürftig. Viel zu bolzig kickt man rauf und runter oder erfreut sich mal an kleinen Verlangsamungen, wenn reichlich Spielfiguren zu sehen sind.

Wir halten fest: Ein mäßiges Fußballspiel wird neu aufgelegt und macht immer noch keinen Spaß. Verzweifelte mit Girokonto-Spielraum verlassen gequält aufschreiend ihre PCs und greifen endgültig zu einem Mega Drive mit dem Modul »FIFA '95«...



kick off 3 — european challenge

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Anco
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nervige Disketten-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 550 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Neue europäische Liga-Modi. Spielgeschwindigkeit und Schwierigkeit einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.

49

HOKUM

Hubschrauberjagd im Südchinesischen Meer: Dieser Mix aus Simulation und Strategie versetzt Sie ins Cockpit eines Helikopters und auf die Brücke eines Handelsschiffes.

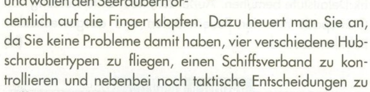


Von der Brücke aus erreicht man die wichtigen Untermenüs



Hurra, Super VGA: Im Tiefflug düsen wir über eine Piratenansiedlung.

Das Südchinesische Meer ist alles andere als friedlich. Dort treiben Piraten ihr Unwesen, die mit modernsten Waffen harmlose Handelsschiffe überfallen und sündteure Waren rauben. Verständlicherweise sind die betroffenen Firmen davon nicht sehr erbaut und wollen den Seeräubern ordentlich auf die Finger klopfen. Dazu heuert man Sie an, da Sie keine Probleme damit haben, vier verschiedene Hubschraubertypen zu fliegen, einen Schiffsverband zu kontrollieren und nebenbei noch taktische Entscheidungen zu treffen.



»Hokum« kommt aus der Softwareschmiede Simis, die uns vor zwei Jahren schon »Harrier Assault« bescherten. Damals gingen die Briten mit ihrem Konzept furchtbar baden, denn die Mischung aus Simulation und Strategie funktionierte nicht. Flugsimulations-Fans langweilten sich dank des optionalen, aber effektiv unvermeidlichen Strategieteils, da der Computer zu dumm für ausgefeilte Vorgehensweisen war. Die Strategen mußten gezwungenermaßen selbst Hand ans Steuer legen, da die Autopiloten unfähige Versager waren. Da drängt sich die spannende Frage auf, ob die Programmierer die zwei Jahre sinnvoll genutzt haben.

Das Grundkonzept ist im Prinzip gleich geblieben. Sie kommandieren ein Handelsschiff und acht Helikopter, die zur Aufklärung und Verteidigung eingesetzt werden. Die Schiffsbrücke ist der Dreh- und Angelpunkt, denn von hier aus erreichen Sie alle wichtigen Stationen. Auf der Seekarte sieht man nicht nur seine Position und teilweise die der Gegner, sondern plant auch die Missionen. Sobald eine Schiffsroute festgelegt und das Spiel gestartet ist, erstellt der Computer einige Missionen, die bestimmten Hubschraubertypen zugewiesen werden. Sie entscheiden, ob die Autopiloten selbstständig fliegen oder ob Sie höchstpersönlich eingreifen wollen. Alternativ erspart man sich das festlegen einer Route für das Schiff, sondern überläßt dies dem Computer und springt von einem Helikopter zum nächsten, um Hokum als reines Actionspiel zu verwenden.

Auf der Karte werden die Missionen geplant

Zumindest Einsteiger sollten diese Möglichkeit nutzen, denn so freundet man sich mit der Steuerung der Helikopter an und lernt die Angriffstaktiken der Piraten kennen. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie aber mehr Verantwortung übernehmen, denn die Vernichtung einzelner Piratenstützpunkte genügt nicht. Das große Hauptquartier finden Sie nur durch Eigeninitiative und vier unzerstörbare Kameras, die an strategisch wichtigen Orten plaziert werden müssen. Damit spionieren Sie den Gegner aus und planen die nächsten Angriffe.

Die Helikopter vom Typ Hokum, Hip, Super Cobra und Lynx unterscheiden sich durch anders aufgebaute Cockpits und Kapazitäten bei der Waffenzuladung. Fliegerisch ähneln sie

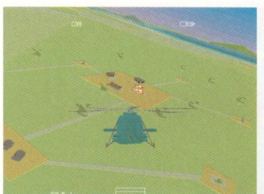
florian stangl

Endlich eine neue Hubschraubersimulation! Nach durchgespielten Gunship-Missionen und der darauffolgenden helikopterlosen Zeit kam mir Hokum gerade recht. Aber, liebe Programmierer von Simis, was soll denn das sein? Vor zwei Jahren verhunzten die Brüder eine Harrier-Simulation mit einem unbrauchbaren Strategie-Part. Jetzt liefert Simis ein fast identisches Spiel ab, an dem nur der mäßige SVGA-Modus und die Hubschrauber neu sind.

Abgesehen davon, daß die Grafik eklig mies ist: Die großspurigen Handbuch-Sprüche von wegen »Realismus« hätte man sich bei Simis lieber sparen sollen. Ich drücke nur drei Tasten und schon fliege ich einen hochkomplexen Hubschrauber – das steuert sich ja ein Wing-Commander-Raumschiff komplizierter! Außerdem: Rückenflüge, Rollen und Loopings mit Helikoptern halte ich für ein bischen übertrieben...

Die Missionen sind mehr als öde (aufklären oder angreifen), der strategische Teil langweilig (schon mal was von Nachschub gehört?) und die ruckelige Grafik setzt mit der ungenauen Steuerung noch einen drauf.

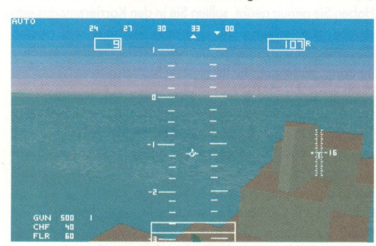
Die Modem-Option für zwei Piloten hätte man sich fast schenken können – Hokum will ja schon alleine keiner spielen...



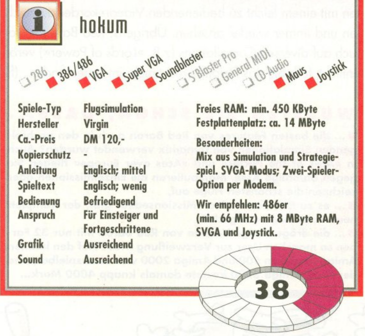
Die Außenansichten sind wenig berauschend

sich wie ein Ei dem anderen. Obwohl die Programmierer im Handbuch immer wieder darauf hinweisen, daß Hokum die realistischste Simulation aller Zeiten sei, fliegen sich die Helikopter kinderleicht. Außer dem Höhenmesser gibt es nicht viel zu beachten und schwierige Parts wie das punktgenaue Aufsetzen auf dem Schiffsdeck übernimmt gerne der Autopilot – ohne Nachteile für den Fortgang der Mission.

Grafisch hat sich bei Simis in den vergangenen zwei Jahren auch nicht viel getan. Die Landschaften, Fahrzeuge und Bodenobjekte werden als Polygone gezeigt, die Texturen sind nicht der Rede wert und nur für die Hügel wurde Gouraud-Shading verwendet, um die Kanten etwas abzuglätten. Einzige Neuerung neben der Zwei-Spieler-Option per Modem ist der Super-VGA-Modus, der nur minimal stärker ruckelt als die normale VGA-Auflösung. **(fs)**



Hier sehen Sie die niedrigere Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten: Der häßliche Kasten ist unser Schiff.



hokum

286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster S'Blaster Pro General MIDI CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Virgin
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	-
Anleitung	Englisch; mittel
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 450 KByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten:
Mix aus Simulation und Strategiespiel. SVGA-Modus; Zwei-Spieler-Option per Modem.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, SVGA und Joystick.

38







Hall of Fame

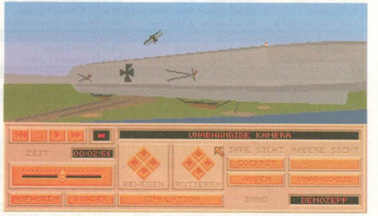
RED BARON

Anno 1991 hob vom hauseigenen Dynamix-Flugplatz eine Doppeldecker-Simulation ab, an der sich auch heute noch die Konkurrenz die Landeklappen ausbeißt.

Schon Anfang der 90er Jahre machten Jetsimulationen mit hochmodernen F-15s die PC-Lüfte unsicher und frustrierten nicht wenige Spieler mit dumpfen Radar-Overkills. Doch dann schraddelte sich ein roter Doppeldecker auf die Monitore und verkündete selbstbewußt, fortan für Spielspaß auf gelangweilten Rechnern zu sorgen. Das Konzept ging auf: Bis heute bietet keine Simulation der alten Klapperkisten mehr sinnvolle Optionen als »Red Baron«.

Ihre Aufgabe ist klar: Sie fliegen auf deutscher Seite oder als Angehöriger der Royal Air Force und werden mit Missionen wie Aufklärung, Bombardements, Zeppelinjagd oder diversen Schutzaufgaben betraut. Dazu kommt die reizvolle Möglichkeit, gegen eines der damaligen Asse des Ersten Weltkriegs anzutreten. Dynamix machte sich die Mühe, das Flugverhalten und die Charaktere der Piloten möglichst exakt zu simulieren. So fliegt ein Ernie Ball eben völlig anders als der berühmte Manfred von Richthofen, nach dessem Spitznamen »Der rote Baron« das Spiel getauft wurde.

Red Baron führt Einsteiger erst einmal gemächlich an die Simulation heran, denn die Einzelmissionen lassen sich nach Herzenslust manipulieren. Sie wählen beispielsweise eine Bombenmission aus, stellen das Wetter ein, legen die Zahl der Gegner und die Flugzeugtypen fest. Damit die anfangs ungewohnten Doppel- oder Dreidecker nicht sofort abschmieren, läßt sich in einem umfangreichen Menü herrlich schummeln.



Der Videorekorder läßt die spannendsten Szenen noch einmal Revue passieren



Hilfe, wir werden beschossen!

Die damaligen Asse fliegen ihren individuellen Stil

Haben Sie genug geübt, sollten Sie in den Karrieremodus einsteigen. Hier erhalten Sie bestimmte Aufträge und müssen diese möglichst gut erfüllen, um befördert zu werden. Je höher Ihr Rang, desto mehr Einfluß haben Sie beispielsweise auf die Gestaltung der Staffel und dürfen später auf gewiefte Veteranen als Begleiter zurückgreifen. Haben Sie erst einmal fünf Gegner vom Himmel geholt, reihen Sie sich offiziell in die Garde der Fliegerasse ein. Je nach Erfolg heftet man Ihnen schnieke Orden an die Heldenbrust, versetzt Sie zu neuen Einheiten und teilt Ihnen bessere Flugzeuge zu.

Grafisch wirkt Red Baron inzwischen ein wenig betagt, da der Boden ohne Texturen im Vergleich zu aktuellen High-End-Simulationen eher karg ausieht. Doch dafür ist in den Lüften umso mehr geboten, denn die einzelnen Flugzeuge sind sehr gut zu unterscheiden. Schon damals ließen sich die besten Flugszenen mit einem leicht zu bedienenden Videorekorder aufzeichnen und immer wieder ansehen. Übrigens: Red Baron wurde auch auf diversen Compilations (z.B. »Lords of Power«) veröffentlicht, falls Sie das Original nicht mehr im Laden finden. **(fs)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

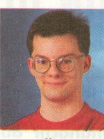
■ ... die besten Features von Red Baron auch in den nachfolgenden Simulationen von Dynamix verwendet wurden? Auch in »Aces of the Pacific« und »Aces over Europe« fliegen Sie gegen damalige Asse, manipulieren die Einzelmissionen oder zeichnen die schönsten Flüge auf.

■ ... es zu Red Baron einen Missionseditor gibt, der komplett neue Szenarien ermöglicht?

■ ... die dröge Amiga-Version von Red Baron mit nur 32 Farben so manchen User zur Verzweiflung trieb? Auf den lahmen Amiga-Modellen 500 und Amiga 2000 war es unspielbar, und der flotte Amiga 3000 kostete damals knapp 4000 Mark...



Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.


TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
Alone in the Dark 3	★★	★★★	★★★	★★
Boppin'	★★	★★★★	★★	★★
Descent	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
Galactic Civilizations	★★	★★	★★	★
Heretic	★★★	★★★	★★★	★★★
Hokum	★	★★	★	★
Kick Off 3 European Challenge	★	★	★★	★★
Legions	★★★	★★★	★★★★	★★★
Metal Marines	★★	★★★	★★★★	★★★
Pac in Time	★★	★	★★	★★
Premier Manager 3	★★★	★	★	★
Presumed Guilty	★	★★★	★★★	★★
Royal Flush	★★	★★	★	★
Sage von Nietoom	★★	★★★	★★	★
Super Frog	★★	★★	★★	★
Tendo	★★	★★	★★	★★★
Woodruff and the Schnibble	★★★★	★★★★	★★★	★★★

Trolle von der Rolle



Seit den »guten alten« Rollenspieltagen mit Minimalgrafik und wüsten Kartographierorgien hat sich einiges getan. In einer stürmischen Vollmondnacht durchwühlte PC-Player modrige Archive nach den besten Vertretern des Genres.

Rollenspiele in der Krise? 1994 war ein dürftiges Jahr für die Liebhaber altmodischer Dungeon-Expeditionen: wenig Veröffentlichungen, durchwachsene Chart-Positionen. Sind die Software-Käufer des Durchforstens verwinkelter Labyrinthe müde geworden? Keine Lust mehr auf Experience Points und AC-Wert? In der Tat schreckte die Fummeligkeit vieler klassischer Rollenspiel-Systeme mit ihrem rustikalen 80er-Jahre-Charme so manchen »Normalanwender« ab.

Anspruch hin, Komplexität her – ansprechendes Äußeres und Bedienungskomfort gehören einfach dazu. Deshalb glänzen die meisten Vertreter des Genres mittlerweile durch stimmungsvolle Musikuntermalung und schöne Grafiken. Im Gegensatz zu den früher notwendigen Zettelwüsten bieten die meisten Spiele eine Automapping-Funktion an. Statt mit Tastaturkommandos und antiquierten Menüstrukturen kämpft sich der moderne Held per Maus durch alle Widrigkeiten. Zeitgemäße Rollenspiele zielen nicht mehr so sehr auf hartgesottene Dungeon-Erkunder mit dem Erinnerungsvermögen einer Großrechenanlage, sondern ganz klar auf den Massenmarkt. Dazu gehört auch, daß die Mehrzahl der vorgestellten Programme auf Deutsch erhältlich ist.

Es fällt auf, daß Rollenspiele immer mehr Elemente aus anderen Genres übernehmen – und umgekehrt: Das Strategiespiel »Master of Magic« z.B. bietet eine Vielzahl von Zaubersprüchen, Helden und Spezialfähigkeiten, außerdem gewinnen die Truppen im Laufe des Spiels an Erfahrung.

Zur besseren Übersicht haben wir die unserer Meinung nach besten PC-Rollenspiele in vier Gruppen eingeteilt.



Dungeon-Rollenspiele

Zu dieser Gruppe gehören zumeist ältere Vertreter der 3D-Rollenspiele. Der Spieler bewegt seine Party schrittweise anstatt stufenlos voran und das auch nur in die vier Himmelsrichtungen. Kämpfe werden durch

ROLLENSPIEL-CHINESISCH

Automap:
Vorbei sind die Zeiten, als man jedes Höhlensystem mühsam auf Millimeterpapier kartographieren mußte. Die meisten modernen Rollenspiele zeichnen automatisch eine Karte mit.

Dungeon:
Dungeon heißt eigentlich »Verlies«, steht im Rollenspielgenre aber für unterirdische Höhlen- und Gangsysteme aller Art, bevölkert von widerlichen Monstern.

Experience Points:
Durch Kämpfe, oft auch durch Rätsel lösen und Aufgaben erfüllen, erhält ein Charakter Erfahrungspunkte. Erreicht er eine bestimmte Anzahl, so steigt er im Erfahrungslevel und wird dadurch stärker, robuster, etc.

Hitpoints:
Wieviel Schaden ein Charakter aushält, wird durch seine Hitpoints (Lebensenergie) bestimmt. Verwundungen sowie Vergiftungen zehren an den Hitpoints; Heiltränke, Zaubersprüche und rasten frischen sie wieder auf.

Level:
Zum einen wird mit »Level« das Dungeon- oder Turm-Stockwerk bezeichnet, auf dem man sich gerade befindet. Zum anderen heißt so auch die Erfahrungsstufe eines Helden. Ein hochstufiger Krieger kämpft besser, ein Level-8-Magier zaubert sein Level-1-Pendant an die Wand, etc.

NPC:
Nicht-Spieler-Charaktere (engl. NPC) werden alle Figuren genannt, die vom Computer gesteuert werden, aber keine Monster sind. Meist kann man mit NPCs reden oder handeln.

Party:
In vielen Rollenspielen steuert man gleich einen ganzen Haufen von Möchtegernhelden. Die sogenannte »Party« wird als Ganzes bewegt, läßt sich manchmal aber auch aufteilen. In Kämpfen steuert man die Partymitglieder auf jeden Fall einzeln.

Teleporter:
Standard-Equipment vieler Dungeons: Eben marschiert die arglose Abenteuergruppe noch auf ein leeres Gangende zu, im nächsten Moment sieht sie sich in einem anderen Raum zahllosen Monstern gegenüber.

Anklicken von Angriffs- bzw. Zauber-Icons geführt, entweder in Echtzeit oder rundenbasiert. Egal, ob man sich in Höhlen oder im Freien aufhält, man bekommt grundsätzlich Dungeons vorgesetzt – nur bestehen deren »Wände« eben einmal aus Mauern, dann wieder aus Bäumen oder Häuserfronten. Trotz dieser Defizite zeigen die vorgestellten Dungeonspiele, was sich aus dem veralteten System alles herausholen läßt.

Isometrische Rollenspiele

Früher gab es neben den Dungeon-Rollenspielen noch die zweidimensionalen Vertreter. Ein Party-Icon lief in wenig beeindruckender Zeichensatzgrafik durch die Gegend und traf auf ebenso unscheinbare Monster-Symbole. Mittlerweile jedoch hat sich das Aussehen der »Schau-drauf-Spiele« merklich verbessert. In einer pseudo-dreidimensionalen Darstellungsweise, »isometrisch« genannt, schaut man von schräg oben auf seine Charaktere und deren Umgebung. Größter Vorteil dieser Perspektive ist die gute Übersicht nach allen Seiten.

360-Grad-Rollenspiele

Allerdings schaffen es die isometrischen Rollenspiele selten, eine ähnlich dichte Atmosphäre zu erzeugen, wie die moderne Variante der Dungeon-Spiele, bei denen echte 3D-Grafik Verwendung findet. Die 360-Grad-Rollenspiele erlauben die stufenlose Bewegung in beliebige Richtungen, und meist auch den Blick nach oben und unten. Dadurch wirkt die Spielwelt sehr real, nicht zuletzt dadurch, weil das Geschehen grundsätzlich in Echtzeit abläuft. Nachteil: Schlappen Rechnern ist diese Grafikarbeit zuviel; ohne flotte 486er ist meist wenig stimulierendes Geruckel angesagt.

Rest der Rollenspielwelt

Die letzte Teilgruppe setzt sich aus dem »Rest der Rollenspielwelt« zusammen. Hier versammeln sich jene Programme, die entweder verschiedene typische, oder aber völlig neue Elemente enthalten: Gehört »Superhero League of Hoboken« nun zu den Adventures oder zu den Rollenspielen? Für uns ist entscheidend, daß es »vom Spielgefühl her« wie ein Rollenspiel wirkt. Nicht zuletzt in dieser Gruppe findet man thematisch ungewöhnliche Programme.

Die Übersichtskästen

Auf die üblichen Bewertungen von Spielspaß, Grafik und Sound wurde zugunsten genrespezifischer Fakten verzichtet. Die Anzahl der **Helden** gibt an, wieviele Abenteurer man gleichzeitig steuert. Unter **Rassen** sind z.B. Menschen, Elfen und Zwerge zu verstehen, falls diese auch wirklich in der Party auftauchen können. Oft entscheidet die Rasse darüber, welchen **Klassen** ein Held angehören kann, ob er also z.B. Kämpfer oder Magier ist.
Die (gerundete) Anzahl der **Sprüche** gibt an, wieviele verschiedene Zaubersprüche möglich sind. **Attribute** stehen für Charakterwerte wie Intelligenz oder Ausdauer. Mit **Skills** bezeichnet man Fertigkeiten wie Schwimmen, Schlösser öffnen und Waffen reparieren. Läuft ein Spiel in **Echtzeit** ab, tut sich auch dann etwas, wenn die Party bzw. der einzelne Held ratlos herumsteht.
Die **Kämpfe** lassen sich in drei Gruppen einteilen. Bei »Klickorgien« hat man für jeden Helden möglichst schnell auf Kampf- oder Zauber-Icons zu klicken. Läuft der Kampf rundenbasiert ab, fällt der Zeitdruck natürlich weg. »Taktische« Kämpfe erlauben das gezielte Steuern der einzelnen Charaktere, meist in einem speziellen Schlacht-Bildschirm. »Action« bedeutet, daß Sie in Echtzeit verschiedene Schlagtechniken verwenden und richtig zielen müssen.
Mit einer Ausnahme sind bei allen aufgeführten Spielen Gespräche mit NPCs möglich, indem man vorgegebene Stichworte oder Phrasen auswählt. Tendentiell legen die neueren Rollenspiele zudem immer weniger Wert auf möglichst viele Charakterklassen und Attribute. Recht so, denn schließlich sollte »Rollen spielen« weniger mit dem Verwalten von exorbitanten Zahlenkolonnen zu tun haben, als mit glaubhaften Charakteren und stimmungsvollen Szenarios. **(la)**

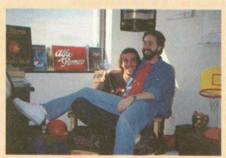
BLICK IN DIE ZUKUNFT

Einige vielversprechende Rollenspiele sind momentan in der Mache, deren Fertigstellung aber noch einige Zeit in Anspruch nehmen wird:
Stonekeep, Dungeon Master 2
(Interplay, Frühling 1995)
Albion
(Blue Byte, Sommer 1995)
Lands of Lore 2
(Westwood, Weihnachten 1995)
Ultima 9
(Origin, irgendwann 1996)

UNDERWORLD 3

Doug Church von Looking Glass war maßgeblich an Design und Programmierung der »Ultima Underworld«-Rollenspiele sowie »System Shock« beteiligt. Hier lesen Sie einige seiner Insider-Statements:

Zu System Shock:
»Mit der Arbeit an System Shock haben wir im Februar 1993 angefangen, so daß wir etwa 18 Monate an dem Projekt saßen. Vor allem die Lichtgebung ist wesentlich komplizierter geworden, da sie nicht mehr allein davon abhängt, auf welchem Feld man gerade steht. Während bei Underworld für Gespräche und die Automap auf völlig andere Bildschirme umgeschaltet wurde, sollte bei System Shock alles wie aus einem Guß sein: Man kann sich z.B. weiterbewegen, während man eine E-Mail liest, die Automap wird ständig angezeigt, etc.«



Doug Church von Looking Glass (links) und Origins Warren Spector

Über Doom:
»Wir haben mit System Shock begonnen, bevor Doom herauskam, wir wurden davon nicht beeinflußt. Es ist ein großartiges Ballerspiel, das ich selbst alle paar Monate gern spiele – aber ansonsten? In unserem Programm sind mit Sicherheit mehr spielerische Elemente enthalten. Technisch verwendet Doom einen anderen Ansatz als System Shock: Wir haben z.B. das ausgefeiltere Lichtsystem, bauen dafür aber nach wie vor auf einzelnen Grafik-Kacheln auf.«

Zu neuen Projekten:
»Wir planen, die Underworld- und System-Shock-Technologie weiterzuentwickeln und ein Freiluft-Spiel zu designen, aber vor 1996 werden wir damit auf gar keinen Fall fertig werden. Es genügt nämlich nicht, von einem Dungeonspiel einfach die Decke wegzunehmen, um ein Outdoor-Szenario zu erhalten. Ich kann mir auch nicht vorstellen, wie man in einer System-Shock-Umgebung mit Leuten reden kann, ohne wieder in einen völlig anderen Modus zu schalten.
Da wir uns von Origin trennen und die »Underworld«-Lizenz kaum zurückbekommen, wird unser nächstes Spiel mit Sicherheit nicht vor einem Ultima-Hintergrund spielen. Wie auch immer, es soll auf jeden Fall ein Spiel auf dem neuesten Stand der Technik werden.«

KALT UND DÜSTER: DUNGEON-ROLLENSPIELE



DARK SIDE OF XEEN



Dark Side of Xeen (New World Computing)

Helden: 6 | Rassen: 5 | Klassen: 10
Sprüche: 40 | Attribute: 7 | Skills: 10
Echtzeit: nein | Automap: ja | Kämpfe: Klickorgie

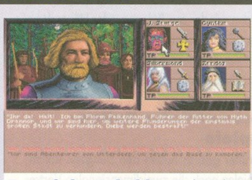
Im fünften Teil der Might&Magic-Reihe hat der Tyrann Alamar die Menschenkönigin Kalindra vertrieben und läßt die Pyramide des Drachenpharaos belagern. Da wird eine mutige Abenteurergruppe beauftragt, eine Nachricht zu befördern, denn ein wenig Hoffnung bleibt noch...

»Dark Side of Xeen« präsentiert sich routiniert: Sechs Abenteurer werden im Zuge ihrer eigentlichen Aufgabe in diverse Quests verwickelt, die sie nach- oder nebeneinander erfüllen. Die zahlreichen Icons verwirren anfänglich etwas, sind aber schnell erlernt. Kommt es zum Kampf, besteht die Wahl zwischen »Quick Combat« und ausführlicher Schlacht. Bei letzterer wird ohne Zeitdruck per Mausklick für jeden Charakter bestimmt, ob er zuschlagen, blockieren, zaubern oder fliehen soll.

Als Bonus können Besitzer des Vorgängers »Clouds of Xeen« selbigen mit Dark Side zu einem Riesenszenario kombinieren, das zusätzliche Quests und ein eigenes Ende hat. Die Teile 3, 4 und 5 von Might&Magic sind übrigens auf einem CD-ROM vereint; diese Triogie gibt's sogar komplett in Deutsch.

EYE OF THE BEHOLDER 3

Obwohl die Regeln auf dem komplizierten AD&D-System basieren, wird der Beholder-Spieler im dritten Teil der Serie kaum davon behelligt. Allenfalls typische Eigenheiten wie das »Einprägen« von Zaubersprüchen erinnern an die Herkunft. In »Assault on Myth Drannor« wird eine mutige Heldengruppe in die Ruinen der Stadt Myth Drannor teleportiert, wo sie dem Untoten-Fürsten Acwellan ein mächtiges Artefakt entreißen soll.



Eye of the Beholder 3 (SSI)

Helden: 4 | Rassen: 6 | Klassen: 6
Sprüche: 90 | Attribute: 6 | Skills: –
Echtzeit: ja | Automap: nein | Kämpfe: Klickerei

Das Spiel findet in Echtzeit statt, Kämpfe werden durch typische Klickorgien bewältigt. Die Monster verfolgen unsere Party auch über mehrere Stockwerke hinweg, so daß »Flucht« nicht nur bedeutet, zwei Schritte zurückzugehen. Eine Automap vermißt man angesichts der großen Levels allerdings schmerzlich. Ohne Mitzeichnen irrt man bald orientierungslos herum. Die komplette Trilogie gibt es (voll in Deutsch) auf einer CD.

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

Im siebten und bislang letzten Teil der Wizardry-Serie stiefelt man auf einer typischen Fantasy-Welt (»Lost Guardia«) umher, die aber mit einem kleinen Schuß Science Fiction angereichert ist. Neben vielen Gegenständen, Rassen und Berufen hat Dark Savant ein großes Arsenal an »Krankheiten« zu bieten: Übelkeit, Versteinerung, Wahnsinn und Siechtum lassen das Heldenleben schnell in recht glanzlosem Licht erscheinen. Bei kaum einem anderen Spiel haben die NPCs ein so ausgefeiltes Eigenleben: Sie laufen in der Gegend herum und schnappen der Party sogar wichtige Gegenstände vor der Nase weg. Obwohl Crusaders auf gerade mal zwei Disketten paßt, merkt man das der Grafik nicht an.

Allerdings stören einige logische Fehler das Spielvergnügen: Nachdem man z.B. fast ihr ganzes Volk vernichtet hat, unterhält sich die Spinnenkönigin immer noch freundlich mit einem. Bringt man dann auch sie noch um die Ecke, stört das den (durchaus loyalen) Spinnen-Vizekönig nicht im geringsten. Wie überaus tolerant... Von diesen mangelhaften Verknüpfungen abgesehen, kann Dark Savant (vollständig ins Deutsche übersetzt) mit seinen detaillierten, rundenbasierten Anklick-Kämpfen, ausgefeilten Fallen und seiner großen Spielwelt gefallen.



Crusaders of the Dark Savant (Sir-Tech)

Helden: 6 | Rassen: 14 | Klassen: 11
Sprüche: 100 | Attribute: 8 | Skills: 33
Echtzeit: nein | Automap: ja | Kämpfe: Klickorgie

LANDS OF LORE



Lands of Lore (Westwood)

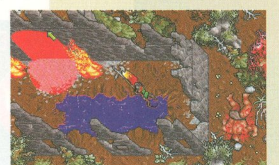
Helden: 3 | Rassen: 4 | Klassen: –
Sprüche: 30 | Attribute: 5 | Skills: 3
Echtzeit: ja | Automap: ja | Kämpfe: Klickorgie

Westwoods »Lands of Lore« bietet zwei dünne Anleitungsheftchen und die Auswahl zwischen nur vier vorgefertigten Charakteren: Ohne große Umstände soll man das Spiel sofort beginnen können – das einen dann mit einer abwechslungsreichen Story und schönen Grafiken in den Bann zieht. Die böse Hexe Scotia hat ein Juwel gefunden, das ihr erlaubt, ihre Gestalt beliebig zu verändern. Während die Dunkle Armee den guten König Richard immer mehr bedrängt, stellt sich ein hoffnungsvoller Nachwuchsrecke Scotia entgegen.

Ein aufgeräumter Charakter-Bildschirm sowie erfreulich wenig Icons machen die Bedienung extrem einfach. Das Inventar des angewählten Helden wird ständig am unteren Rand angezeigt – andere Rollenspiele schalten dazu extra um. Das ins Deutsche übersetze Programm bietet in der CD-Version viel (englische) Sprachausgabe, wobei Patrick Steward (Captain Picard aus »Star Trek – Next Generation« bzw. Gurney Halleck in »Dune«) die Einleitung und den Part von König Richard spricht.

VOGELPERSPEKTIVE: ISOMETRISCHE ROLLENSPIELE

ULTIMA 7



Ultima 7, Teil I und II (Origin)

Helden: 1	Rassen: 1	Klassen: 4
Sprüche: 60	Attribute: 5	Skills: –
Echtzeit: ja	Automap: ja	Kämpfe: Taktisch

Der siebte Teil der Ultima-Serie besteht aus »The Black Gate« und »The Serpent Isle«. Just, als eine Reihe von Ritualmorden die Bevölkerung verunsichert, verschlägt es Sie mal wieder nach Britannia. Es stellt sich heraus, daß ein gewisser Guardian für alles Unheil verantwortlich zeichnet. Also stellen Sie sich dem bösen Buben entgegen und befreien im zweiten Teil kurzerhand noch eine Parallelwelt von seinem Einfluß.

Tag- und Nachtzyklen sind genauso enthalten wie Stürme, man kann Brot backen oder Wolle verarbeiten; im zweiten Teil gibt es sogar drei verschiedene Währungen. Bis Sie sich durch die Dutzende von Unteraufgaben gekämpft haben, ist nicht nur Ihr Mund vom vielen Schwatzen mit NPCs fusselig, sondern auch der eine oder andere Block mit Notizen vollgeschrieben.

Die klassischen Ultima-Stärken, anspruchsvolle Story und viele Details, sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Für Einsteiger ist das (mittlerweile komplett auf einer CD-ROM erschienene) Monumentalabenteuer allerdings nicht geeignet.

DARK SUN – SHATTERED LANDS



Dark Sun – Shattered Lands (SSI)

Helden: 4	Rassen: 8	Klassen: 8
Sprüche: 160	Attribute: 6	Skills: –
Echtzeit: nein	Automap: nein	Kämpfe: Taktisch

Und noch ein komplett in Deutsch erschienener AD&D-Ableger. Die ausgedörrte »Dark Sun«-Welt Athas wurde von Hexenkönigen in einzelne Stadtstaaten unterteilt. Die Spieler-Party beginnt als Gladiatorengruppe in der Stadt Draj und muß zu Beginn erst einmal ausbrechen. Hauptreiz des Spiels ist die glaubhafte Endzeitstimmung; allerhand fremdartige Monster und Mutanten (man höre und staune: »Tyrianischer Schleim«) machen den Helden das wertlose Leben schwer.

Die Schwierigkeit der rundenweise ablaufenden Kämpfe läßt sich in mehreren Stufen einstellen. Über 150 Sprüche stehen bereit, um während der taktischen Kämpfe auf arglose Gegner losgelassen zu werden. Trotz der einfachen Bedienung bietet Dark Sun ein komplexes Rollenspielsystem, das vom Nachfolger »Wake of the Ravager« allerdings nicht weiter ausgebaut wird.

PAGAN – ULTIMA 8

Auch Richard Garriott ist mit seinem jüngsten Ultima-Sproß neue Wege gegangen – zum Ärger vieler treuer Fans. Denn im Gegensatz zu den »epischen« Vorgängern stellt »Pagan« eher eine Kurzgeschichte dar, die von Veteranen in ein bis zwei Wochen gelöst wird und auch Einsteigern offen steht. Vom Guardian auf die Welt Pagan versetzt, erlernt der Avatar nacheinander die vier Formen der hiesigen Magie, die jeweils völlig unterschiedlich aussehen und funktionieren.

Während der nun allein reisende Serienheld mehr Bewegungsfreiheit hat, als je zuvor (er kann u.a. springen, klettern und rennen), ist die ihn umgebende Welt ungewohnt leer: Es gibt nur drei Ortschaften und weit weniger NPCs, als üblich. Grafisch und akustisch präsentiert sich Ultima 8 in erstklassiger Qualität. Zusammen mit der Beachtung physikalischer Gesetze entsteht der Eindruck einer echten Welt, auch wenn es keine Wetteränderungen oder Dämmerungen mehr gibt. Der Ausgang von Kämpfen wird in gleichen Teilen von der Bewaffnung des Helden und der Geschicklichkeit des Spielers beeinflußt. Pagan erschien komplett in Deutsch, die CD-Version enthält das »Speech Pack«.

Pagan – Ultima 8 (Origin)

Helden: 1	Rassen: 1	Klassen:1
Sprüche: 36	Attribute: 5	Skills: --
Echtzeit: ja	Automap: nein	Kämpfe: Action

AL-QADIM – THE GENIE'S CURSE



Al-Qadim – The Genie's Curse (SSI)

Helden: 1	Rassen: 1	Klassen: 1
Sprüche: 10	Attribute: 5	Skills: --
Echtzeit: ja	Automap: nein	Kämpfe: Action

SSI's »Al-Qadim« könnte man als eine Art »Dark Sun Light« titulieren: Das Grafiksystem blieb im wesentlichen dasselbe, die Handlung wurde in einen phantastischen Orient verlegt und das Spiel selbst vereinfacht. Statt mit einer Gruppe ist der Spieler nun alleine unterwegs, die Wahl von Rasse und Beruf ist ebenso weggefallen wie die umfangreichen Zauberspruchlisten.

Trotzdem macht Al-Qadim großen Spaß, was nicht zuletzt am orientalischen Flair liegt (natürlich mal wieder eine AD&D-Umsetzung). Schnell entfaltet sich die Handlung um einen unzuverlässigen Familien-Genie (lies »Dschinie«; ein Geist aus der Flasche), die zu befreiende Familie des Helden und natürlich seine große Liebe. Letztere ist ausgerechnet die Tochter des ungerechten Kalifen – ob das wohl gutgeht...? Die Kämpfe werden mit drei verschiedenen Schwertschwüngen oder Auslösen eines Zaubers ausgetragen. Das an ein Action-Adventure erinnernde Geschehen läuft in Echtzeit ab.



FAST WIE IN ECHT: 360-GRAD-ROLLENSPIELE

ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2



Ultima Underworld II (Looking Glass/Origin)

Helden: 1 Rassen: 1 Klassen: 8
Sprüche: 50 Attribute: 3 Skills: 20
Echtzeit: ja Automap: ja Kämpfe: Action

»Ultima Underworld – The Stygian Abyss« setzte grafisch und spielerisch neue Maßstäbe und ist auch heute noch das Durchspielen wert: In einem an Tolkien's Moria erinnernden Riesen-Dungeon versucht der Held, die Tochter eines Barons zu retten. Die einzelnen Stockwerke werden von unterschiedlichen Völkern und Stämmen bewohnt, die sich teilweise gegenseitig bekriegen. Der Nachfolger »Labyrinth of Worlds« eroberte mit gesteigerter Komplexität und größerem Grafikfenster endgültig den Rollenspiel-Olymp: Insgesamt neun Welten sind enthalten. Diese können aus einem hohen Ork-Turm bestehen, aber auch aus einer Eislandschaft, in der man herumschlittert und den von Yetis geworfenen Schneebällen ausweichen muß. Durch die Unterschiedlichkeit der Welten entsteht eine ungeheuere Motivation, es dem doofen Guardian auch in diesem Spiel zu zeigen. Kaum ein Rollenspiel enthält zudem gelungenere grafische Rätsel: Schalter lassen Blöcke oder Brücken erscheinen, erst beim steilen Blick nach oben fällt Ihnen ein Druchgang auf, der sich per Flug-Zauber erreichen ließe, etc. Zum Zaubern müssen Sie erstmal die passenden Runensteine finden und richtig kombinieren. Kämpfe werden durch wildes Schwertgefuchtel ausgefochten – inklusive Wahl der Schlagart, Zielen und... Verlust der geliebten Waffe, wenn man zu oft auf Steinwände haut. Wer bei Echtzeit-Kämpfen kein so glückliches Händchen hat, wählt zu Beginn des Spiels den Einsteiger-Modus aus. Beide Underworld-Teile sind mittlerweile zusammen auf einer CD-ROM erschienen, allerdings nur in Englisch.

ARENA: ELDER SCROLLS

Das Vorbild »Ultima Underworld« vor Augen, wollte man bei Bethesda noch einen draufsetzen: Der Spieler sollte durch eine riesige Oberwelt mit Städten, Schlössern und Ruinen spazieren können. Ein komplexes Rollenspielsystem wurde entworfen, viele Details wie z.B. Feiertage in den Städten und ein spezieller Reisemodus eingebaut. Die Hintergrundgeschichte dreht sich um das Besiegen eines fürchterlichen Tyrannen mit Hilfe eines Zauberstabs. Dieser wurde jedoch in acht Teile zerbrochen und in ebensovielen Dungeons versteckt.
Zu Beginn macht Arena mit seiner prachtvollen und (bei genügend Rechenpower) schnellen 3D-Grafik einen überwältigenden Eindruck: In der einen Stadt rieselt ständig Schnee auf die kalte Abenteurernase, in der nächsten verlieren sich entfernte Häuser im Dunstschleier. Fast alle Gebäude können betreten, jedes Fleckchen des Landes tatsächlich besucht werden, wobei man sich am besten an den Straßen orientiert, oder den Reisemodus benutzt.
Allerdings kam das eigentliche Spiel etwas zu kurz, im Prinzip müssen nur 16 äußerst ähnliche Aufträge erfüllt werden. Sehr befremdlich mutet es zudem an, ein kleines Geschäft zu betreten und plötzlich in einer riesigen Halle zu stehen – wobei man mit dem etwa 50 Meter entfernten Händler ohne weiteres Gegenstände austauschen kann. Die meisten Dungeons enthalten kaum Puzzles, ständige Angriffe im Freien stören nur. Trotzdem gehört Arena zu den interessantesten Vertretern des Genres: Kein anderes 3D-Rollenspiel setzt Städte und Landschaften so überzeugend in Szene.



Arena: Elder Scrolls (Bethesda)

Helden: 1 Rassen: 10 Klassen: 12
Sprüche: 50 Attribute: 8 Skills: –
Echtzeit: ja Automap: ja Kämpfe: Action

SYSTEM SHOCK



System Shock (Looking Glass/Origin)

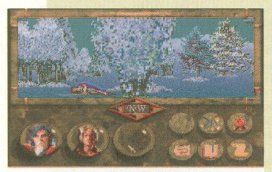
Helden: 1 Rassen: 1 Klassen: 1
Sprüche: – Attribute: – Skills: 8
Echtzeit: ja Automap: ja Kämpfe: Action

Auch »System Shock« zählen wir zu den Rollenspielen. Es läßt zwar die typischen Erfahrungsstufen vermissen, wartet aber mit Inventories, verschiedenen Waffen und einem bislang nicht gekannten 3D-Realismus auf. Viele Rollenspiel-Elemente wurden geschickt getarnt: Anstatt Skills gibt es eben Hardware in verschiedenen Ausbaustufen, Tränke wurden durch Medikamente ersetzt.
Als Hacker erwachen Sie in einer Raumstation, deren durchgedrehte künstliche Intelligenz Shodan die Erde vernichten will. Gespräche gibt es nicht – schließlich sind alle Besatzungsmitglieder schon tot oder in widerliche Cyborgs umgewandelt. Trotzdem wird (vor allem in der verbesserten CD-Version) durch EMails viel Stimmung erzeugt, die Handlung mit überraschenden Wendungen vorangetrieben.
Der beklemmende Mikrokosmos wirkt durch Details wie z.B. Schwerkraft oder Kettenreaktionen bei Explosionen äußerst glaubhaft. Eine Art Spiel im Spiel stellen die Cyberspace-Sequenzen dar: Über »Cyberjacks« kann man sich in die Datensphäre der Station einloggen. Dann fliegt man unter Zeitdruck in abstrakten Gitternetzen umher, sammelt Daten auf und versucht, den Abwehrsystemen Shodans zu entkommen.
In der schon erwähnten CD-Version gibt es viel Sprachausgabe und vier verschiedene Grafikmodi, darunter schöne, aber langsame Super-VGA-Auflösung.



ABTEILUNG »REST DER ROLLENSPIELWELT«

BETRAYAL AT KRONDOR



Betrayal at Krondor (Dynamix)

Helden: 3 Rassen: 2 Klassen: 2
Sprüche: 40 Attribute: 4 Skills: 12
Echtzeit: nein Automap: ja Kämpfe: Taktisch

»Betrayal at Krondor« entstand in Zusammenarbeit mit dem Fantasy-Autoren Raymond E. Feist und ist zeitlich zwischen zwei Büchern angesiedelt. Die kämpferischen Moredhel des Nordens drohen, das Menschenkönigreich zu überfallen. In neun Kapiteln versucht der Spieler, dies zu verhindern. Die Party stapft stufenlos in einer entweder drei- oder zweidimensional gezeigten Landschaft umher und kann einzelne Häuser, Tempel oder Ortschaften aufsuchen. Auch Dungeons werden auf diese Weise dargestellt, Städte hingegen bestehen aus einem gemalten Bild, das man nach Geschäften u.ä. absucht.

Alle Gegner sind gezielt in der Landschaft verteilt, bewegen sich allerdings nicht, so daß man auf sie »drauflaufen« muß. Bei Kämpfen oder Fallen wird in einen speziellen Bildschirm umgeschaltet, in dem die Charaktere einzeln bewegt werden. Die Skills verbessern sich auf realistische Weise, Schatzkisten sind durch Worträtsel verschlossen, und Waffen verlieren mit der Zeit an Qualität, können aber wieder ausgebessert werden. Vor allem die Kapitelstruktur macht Betrayal zu einem Geheimtip für Fantasyfreunde.

STERNENSCHWEIF



Sternenschweif (Attic)

Helden: 6 Rassen: 10 Klassen: 14
Sprüche: 90 Attribute: 16 Skills: 52
Echtzeit: nein Automap: ja Kämpfe: Taktisch

Einem drohenden Angriff der Orks steht eine zerstrittene Schar aus Elfen, Menschen und Zwergen gegenüber. Ihre Heldengruppe soll nun versuchen, den Streit noch rechtzeitig zu schlichten. Im Vergleich zum Vorgänger (»Schicksalsklinge«) wurde die Bedienung von »Sternenschweif« wesentlich vereinfacht, so kümmert sich der Computer auf Wunsch um die Verwaltung der Fertigkeiten.

In einem ausgefeilten Reisemodus bewegt man sich auf einer scrollenden Landkarte umher und trifft auf allerlei Zufallsereignisse und Gegner. In Städten und Dungeons wird in eine schöne 3D-Perspektive umgeschaltet, die stufenlose Bewegungen sowie den Blick nach oben und unten erlaubt. Allerdings sieht man keinerlei Personen oder Monster herumlaufen: Mit ersteren spricht man nach Betreten ihrer Häuser, in letztere läuft man praktisch ohne Vorwarnung hinein. Bei Auseinandersetzungen haben Sie die Wahl zwischen berechnetem, Computer- und manuellem Kampf; das detaillierte Steuern ist allerdings sehr zeitraubend.

ALIEN LOGIC

In den »Skyrealms of Jorune« leben unterschiedliche Rassen mehr schlecht als recht zusammen. Der Spieler hat das Ziel, einen Bösewicht auszuschalten, muß aber zuerst einmal naheliegendere Probleme bewältigen. Denn wenn man bei »Alien Logic« mal auf etwas Vertrautes stößt, hat es garantiert einen völlig unbekannten Namen: Zaubersprüche heißen beispielsweise »Dyshas«. Der eigentliche Reiz des Spiels besteht darin, sich in der fremden Welt zurechtzufinden. Auch grafisch trauten die Programmierer sich, Neues zu versuchen; Vogelperspektiven wechseln sich mit Landkarten und scrollenden Räumen ab, die von der Seite gezeigt werden.

Alien Logic ist sehr gesprächslastig, wobei man trotz einer Notizen-Funktion auch manuell mitschreiben sollte. Das Kampfsystem wirkt etwas unausgegoren, zumal nur durch den Einsatz von Dyshas gekämpft wird. Für Forschernaturen und Dungeon-Hasser auf jeden Fall eine Alternative.



Alien Logic (SSI/Mindscape)

Helden: 1 Rassen: 1 Klassen: 1
Sprüche: 7 Attribute: – Skills: –
Echtzeit: ja Automap: ja Kämpfe: Action

SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN



Super Hero League of Hoboken (Legend)

Helden: 9 Rassen: – Klassen: –
Sprüche: – Attribute: – Skills: 12
Echtzeit: nein Automap: ja Kämpfe: Klickorgie

Was kommt heraus, wenn eine auf sarkastische Adventures spezialisierte Softwarefirma ein Rollenspiel entwickelt? Natürlich ein kunterbunter Mix aus beiden Genres, der althergebrachte Spielgewohnheiten genüßlich durch den Kakao zieht. Die anfänglich vier Helden der »Superhero League of Hoboken« verfügen dementsprechend über eher ungewöhnliche Spezialfähigkeiten, von »Straßenkarten falten« bis zu »Cholesterin-Spiegel erhöhen«.

Die trotz aller Satire typischen Rollenspiel-Elemente (inklusive Erfahrungsstufen und Kämpfen) wechseln sich mit waschechten Adventure-Passagen ab: Treffen Sie in der Landkarte auf spezielle Lokalitäten, müssen knifflige Rätsel gelöst werden. Der Rollenspiel-Part überwiegt zwar, trotzdem sollten Sie gut Englisch können und klassische Adventures mögen.



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur Händler-anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

V.mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	91,95	*94,95
Aces of the Deep /dt	**84,95**	**84,95**
Aces over Europe /dt	69,95	—,—
Across the Rhine /dt*	**92,95**	**89,95**
Aladdin /dt	62,95	—,—
Alone in the Dark 3 /dt	V.mö.	V.mö.
Armored Fist /dt	94,95	94,95
Battle Bugs /dt	69,95	85,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	73,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	**79,95**	**85,95**
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**—,—**	**49,95**
Bazooka Sue /dt	V.mö.	V.mö.
Beneath a Steel Sky /dt	64,95	79,95
Bioforge /dt*	—,—	89,95
Blackhawk /dt	69,95	—,—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**—,—**
Cannon Fodder 2 /dt	**62,95**	**—,—**
Caribbean Disaster /dt	V.mö.	V.mö.
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Comanche /dt	74,95	74,95
Creature Shock /dt	**—,—**	**94,95**
Cyberia /dt	**—,—**	**99,95**
Dark Forces /dt	**—,—**	**V.mö.**
Das Schwarze Auge /dt	79,95	67,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**77,95**
Dawn Patrol /dt	89,95	89,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Death or Glory /dt	84,95	—,—
Der Baulöwe /dt	79,95	—,—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	44,95	44,95
Die Höhlenwelt-Saga /dt	**—,—**	**89,95**
Die Sage von Nietoom /dt	—,—	49,95
Die Siedler /dt	79,95	—,—
Discworld /dt	**76,95**	**89,95**
Doom 1+2 Level Doppel-CD	—,—	29,95
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dragon Lore /dt	**—,—**	**74,95**
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Earthsiege /dt	**92,95**	**89,95**
Ecstatica /dt	**76,95**	**89,95**
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—,—	96,95
FIFA International Soccer /dt	**64,95**	**69,95**
Full Throttle /dt	**—,—**	**V.mö.**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Hattrick! /dt	V.mö.	V.mö.
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	—,—
Inferno /dt	—,—	99,95
International Tennis Open /dt	—,—	79,95
King`s Quest Edition 1-6 /dt	**—,—**	**87,95**
King`s Quest 7 /dt	**—,—**	**89,95**
Legend of Kyrandia 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Lemmings 3 /dt	61,95	66,95
Lion King /dt	**62,95**	**—,—**
Little Big Adventure /dt	**—,—**	**89,95**
Lode Runner /dt	69,95	69,95
Lords of the Realm /dt	64,95	64,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95	—,—
Magic Carpet /dt	**—,—**	**89,95**
Master of Magic	**82,95**	**82,95**
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
NASCAR Racing /dt	**74,95**	**84,95**
NHL Hockey /dt	79,95	—,—
NHL Hockey ´95 /dt	**—,—**	**79,95**
Novastorm /dt	—,—	82,95
Oldtimer /dt	67,95	79,95
Panzer General /dt	**84,95**	**79,95**
PGA Tour Golf 486 /dt	**—,—**	**94,95**
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	77,95
Pinball Fantasies /dt	59,95	—,—
Pizza Connection /dt	81,95	—,—
Privateer & Strike Commander /dt	**—,—**	**89,95**
Rebel Assault /dt	—,—	87,95
Rise of the Robots /dt	**77,95**	**86,95**
Sam & Max /dt	94,95	99,95
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	*19,95*
Gravis analog Joystick PC	*57,95*
Gravis analog Joystick Pro PC	*69,95*
Gravis Game Pad PC	*44,95*
Sound Blaster Pro Value Edition /dt	*169,00*
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	*199,00*
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	*269,00*
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	*339,00*
Action Replay MK 4 /dt	*199,00*
Screenbeat Aktiv-Boxen	*34,95*

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

	PC	CD-ROM
Sim City 2000 /dt	89,95	89,95
Sim Classics /dt	71,95	—,—
Simon the Sorcerer /dt	92,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	87,95
SSN-21 Seawolf /dt	79,95	81,95
Star Trek Technical Manual	**—,—**	**89,95**
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	—,—
System Shock /dt	**79,95**	**87,95**
Tie Fighter / kompl. dt	99,95	—,—
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,95**	**—,—**
Theme Park /dt	**79,95**	**81,95**
Transport Tycoon /dt	**89,95**	**89,95**
Under a killing moon /dt	**—,—**	**99,95**
U.S. Navy Fighters /dt	**—,—**	**89,95**
Warcraft /dt	**85,95**	**85,95**
Wing Commander 1 + 2 /dt	—,—	66,95
Wing Commander Armada /dt	69,95	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Wings of Glory /dt	**—,—**	**79,95**
X-Wing Compilation /dt	**74,95**	**74,95**

MEGA - HITS

Bundesl. Manager Hattrick /dt	*75,-- PC*
Legend of Kyrandia 3 /dt	*79,-- CD*
Little Big Adventure /dt	*89,-- CD*
Magic Carpet /dt	*89,-- CD*
Master of Magic /dt	*89,-- PC + CD*
NASCAR Racing /dt	*75,-- PC / 85,-- CD*
Panzer General /dt	*85,-- PC / 79,-- CD*
Tie Fighter Mission Disk. /dt	*29,-- PC*
Wing Commander 3 /dt	*99,-- CD*

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
A-Train + Construction Set /dt	42,95	—,—
Dune 2	27,95	35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—,—
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	23,95
Leisure Suit Larry 2 o. 3 /dt	je 25,95	—,—
M1 Tank Platoon /dt	26,95	23,95
Pirates! /dt	24,95	23,95
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Police Quest 1 /dt	29,95	23,95
Police Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—,—
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95	—,—
Space Quest 1 /dt	29,95	23,95
Space Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	25,95	—,—
Ultima Underworld	26,95	—,—
Ultima 6	25,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—
WWF European Rampage /dt	21,95	—,—

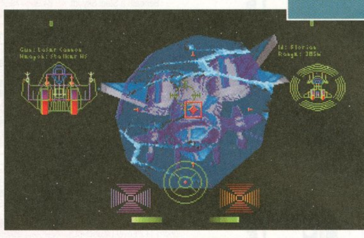
So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

INS NETZ GEGANGEN

Netzwerke machen Spaß, wenn man mit mehreren Spielern gegeneinander antreten kann. Aber sie machen auch Ärger, wenn wegen ihnen manche Programme einfach nicht laufen wollen.

Pacific Air War gepatcht: Jetzt mit mehr Flugzeugen und digitalen Soundeffekten.



Mehr Netz bei Wing Commander Academy – ein neuer Patch erweitert es um einen Sechs-Spieler-Modus

PCs werden immer komplizierter, Spiele immer komplexer. Ständige Fortschritte im Hard- und Softwarebereich machen es Entwicklern schwer, wirklich lauffähige Versionen ihrer Programme auf den Markt zu werfen. PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen zum Bug Report haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie an den DMV Verlag, PC Player, Bug-Report, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. E-Mails erreichen uns unter 71333.2206@compuserve.com.



Wing Commander 3 – Fehler oder nicht?

Hat Wing Commander 3 nun dicke Bugs oder nicht? Mancher Kunde ist tatsächlich mit Abstürzen geschlagen und verflucht die Origin-Programmierer; bei vielen anderen läuft es jedoch fehlerfrei. Fast alle Bugs lassen sich auf Hardware-Probleme reduzieren: Eine kaputte CD, ein mechanisch nicht einwandfreies CD-ROM-Laufwerk, ein zu sehr getunter PC oder eine nicht VESA-kompatible Grafikkarte sind die wesentlichen Ursachen für »Bugs«. Echte Programmierfehler gibt es wenige; daß man durch große Schiffe einfach hindurchfliegen kann, ist von den Programmierern durchaus gewollt (die Kollisionsabfrage mit allen Polygonen des Schiffs hätte noch mehr Rechnerzeit gekostet und gerade die Super-VGA-Grafik langsamer gemacht). Die letzte Mission, die manche für unspielbar halten, ist ebenfalls nicht bugverseucht – Sie sollten nur die Tarnvorrichtung einschalten, bevor Sie den vierten Hyperraumsprung machen. Ansonsten kommt eine endlose Armee von Raumschiffen auf Sie zu.

Der kostenlose Netzwerk-Update

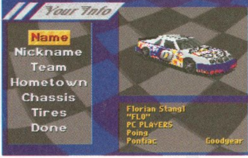
Besitzer von »Wing Commander Armada« dürfen sich auf ein nettes Geschenk von Origin freuen. Die Datendiskette »Proving Grounds« erweitert Armada um einen neuen Spielmodus für Netzwerk-Commander. In den Proving Grounds duellieren sich die Spieler um Extras wie Scanner, Tarnkappen und neue Waffen. Allerdings wird dazu ein Netzwerk mit IPX-Treiber (Novell) benötigt; unter NetBios sind die neuen Funktionen nicht nutzbar. Der Vorteil des Umstiegs auf IPX: Jetzt ist man nicht auf zwei Spieler beschränkt, sondern kann mit bis zu sechs Menschen gleichzeitig in das Geschehen einsteigen.

Die Datendiskette ist umsonst bei Origin in USA downzuloaden (auch bei CompuServe) und befindet sich ebenso auf dem PC Player plus-CD-ROM dieser Ausgabe.

Vor der Installation dieser Datendisk sollten Sie allerdings auch die offiziellen Patches anwenden. Diese beseitigen unter anderem das Problem, daß sich manche Joysticks mit Armada nicht kalibirieren ließen. Außerdem wurden die Gauntlet-Levels um eine Paßwort-Funktion angereichert.

Entwarnung auf der Enterprise

In der letzten Ausgabe waren wir zu Recht über das »Star Trek Interactive Technial Manual« verärgert, bei dem Kunden ein notwendiger Update für zehn Dollar verkauft werden sollte. Alle CDs, die seit Dezember ausgeliefert werden, sind um das wichtige »Quicktime 2.0« erweitert worden. Damit können wir unsere Warnung vom letzten Monat getrost aufheben.



Pfennigfuchserei bei Virgin: In den europäischen Versionen von NASCAR Racing fehlen die Original-Fahrernamen aus USA.

Dicker Update nicht nur gegen Fehler

Besitzer von »1942: Pacific Air War« durften sich schon über einen Patch freuen, der neue Modem-Funktionen kostenlos installierte. Diesen Kundendienst hat Microprose nochmal übertroffen. Ein Set von Missionsdisketten mit immerhin 2,5 MByte kann kosten-

los über die Microprose-Mailbox oder über CompuServe downgeloadet werden. Die Disks erweitern 1942 unter anderem um sechs neue Flugzeuge (drei auf japanischer, drei auf amerikanischer Seite) und um digitale Soundeffekte. Außerdem wurde das Flugmodell erneut erweitert und die Intelligenz der Gegner verfeinert. Technisch ist die Disk-Version damit auf dem Stand der CD-ROM-Fassung.

Auf der CD finden sich allerdings noch Zusatzmissionen, die in dem Update nicht enthalten sind; das gleiche gilt natürlich auch für den Multimedia-Teil mit Filmen und Tagebüchern, der auf der CD ein paar hundert Megabytes belegt. Wer die zweieinhalb MBytes nicht downloaden will, wird aller Voraussicht nach den Patch auch auf unserer nächsten CD-ROM finden.

NASCAR ohne Fahrer

Daß Europäer bei »NASCAR Racing« einige Abstriche machen müssen, liegt am europäischen Vertrieb: In der Diskettenversion wurde die SVGA-Grafik gestrichen (damit paßte das Spiel auf weniger Disketten), außerdem gibt es in der europäischen Version nicht die echten Fahrernamen. Der Grund: Virgin Europa wollte die Lizenzgebühren der Fahrer nicht bezahlen, während Papyrus in USA diese Extrakosten auf sich nahm.

Abgesehen davon gibt es (zur Zeit nur für die amerikanische Version) einen Patch, der einige kleine Fehler ausbügelt. Gewinnt der Spieler im Trainingslauf die Pole Position, blieben in der alten Version die anderen Autos am Start einfach stehen – das macht das Rennen natürlich relativ unnütz.

Abteilung Fehlalarm

Durch zugegeben haarige Bugs in früheren Spielen alarmiert, findet man in Mailboxen immer wieder Hinweise auf angebliche »Bugs«, die sich manchmal als durchaus gewollte Programmfunktionen herausstellen. Bei »Cyberia« beispielsweise ist die Speicher-Funktion keinesfalls defekt; die Programmierer haben absichtlich im letzten Spieledrittel weniger Punkte eingebaut, an denen das Spiel gespeichert wird. Als Bug kann man höchstens bezeichnen, daß darauf in der Anleitung nicht hingewiesen wird.

Bösewicht Netzwerk

Spielen Sie ab und zu ein Spiel unter Windows? Stürzen die Dinger bei Ihnen alle Nase lang ab? Offensichtlich beißen sich eine Menge Programme mit den Windows-Netzwerk-Treibern. Die beste Methode, diese Spiele zu starten, ist wie folgt:

1. Computer neu booten
2. Nicht ins Netzwerk einloggen (wird das schon in der Autoexec.Bat-Datei gemacht, muß diese entsprechend geändert werden).
3. Ins Windows-Verzeichnis wechseln
4. Windows mit »WIN /N« aufrufen.
5. Fehlermeldungen von Windows ignorieren. **(bs)**

Shareware & Public Domain

BLICK IN DIE RÖHRE

Aufwärmkost mit überraschend viel Spielspaß: »Tetris«- und »Breakout«-Clones sind anscheinend nicht totzukriegen.

Krypton Egg

Oh nein, denkt sich der gestreßte Tester, ein weiterer Breakout-Klon. Spielt's an... und kommt kaum noch davon los. »Krypton Egg« ist mit einigen der fetzigsten Effekte ausgestattet, die das »Ball trägt Mauer ab«-Genre bislang gesehen hat. In einer wahren Sprite- und Extraflut sammeln Sie neben üblichen »Zusatzwaffen« wie Schläger-Vergrößerungen und Klebstoff auch Glühbirnen (Zapp! – und dunkel war's), Luftpumpen (aus Tennis- werden Medizinbälle) und Zusatzantriebe (warum immer am Boden kleben bleiben?) ein.
Der mit abzuschießenden Ziegelsteinen gefüllte Bildschirm wird zusätzlich von Monstern bevölkert, die bei Berührung mit dem Spielball brav zerplatzen, dummerweise aber auch dessen Flugbahn verändern. Wie üblich, fallen mit den getroffenen Ziegeln immer wieder schädliche Extras (Schläger-Verkleinerung, kurzzeitige Bremse) nach unten.
Abwechslung wird bei Krypton Egg großgeschrieben, so gibt es »Endgegner« und Levels, in denen man »Hordenangriffe« in bester Shoot'em-Up-Manier abwehren muß. Die mit 30 US-Dollar nicht gerade billige Registrierung zahlt sich mit ihren 60 Levels und je sechs Endgegnern- bzw. Horden-Angriffen aus; außerdem wird die Zahl der Extras auf 30 aufgestockt.



Mit einem guten Dutzend Bällen aller Größen fällt das Abräumen leicht

Highway Hunter

Von Safari Software, den Machern des »Traffic Departments 2192« kommt ein weiteres Programm mit dem Spielinhalt »auf der Straße herumballern«. Als »Highway Hunter« steuert man ein großes Fahrzeugsprite über eckig-kurvige Straßen von unten nach oben. Den meist von vorn, aber auch von der Seite

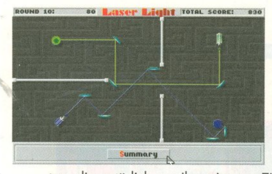


Riesige Sprites und viele Extrawaffen – was will man mehr?

heranstürmenden Panzerwagen, Helikoptern und Laserkanonen setzen Sie mit Ihrer Bordkanone zu. Abgeschossene Gegner lassen Extrawaffen zurück, die durch Darüberfahren aufgesammelt werden: Raketen, Schutzschirme, Nahkampfwaffen und Schußverstärkungen erhöhen Ihre Chancen, sich durch die Blechlawinen zu fräsen. Diese Goodies sind aber zeitlich begrenzt – nach einigen Sekunden Dauerfeuer verabschiedet sich die Superwumme auch schon wieder.
Im Hauptmenü läßt sich freundlicherweise nicht nur der Schwierigkeitsgrad einstellen, sondern auch die Spielgeschwindigkeit. Für sehr langsame Rechner ist zudem eine leicht abgespeckte Programmversion enthalten. Das Spiel besteht aus drei Episoden, die jeweils in mehrere, grafisch unterschiedliche Levels eingeteilt sind, an deren Ende der obligatorische Endgegner wartet. In der Sharewareversion (kostet 30 US-Dollar) ist man auf die erste Episode beschränkt.

Laser Light

Und jetzt eine vollkommen neu Idee: Wie wäre es, durch verschiedene Spiegel einen Laserstrahl so umzuleiten, daß er bestimmte Ziele trifft? Was, das gab's schon mal? »Laser Light« wärmt das uralte »Deflektor«-Spielprinzip auf, und das auf durchaus gelungene Weise. Nachdem Sie sich die gewünschte Schwierigkeitsstufe ausgesucht haben, bleibt Ihnen pro Level eine bestimmte Zeit, um die zur Verfügung stehenden Spiegel und Verteiler zu plazieren. Sind Sie fertig oder die Sekunden davongetickert, löst sich vom Laser ein Strahl, der durch die verschiedenen Spiegel (hoffentlich) zu allen Zielen geleitet wird. Gelingt dies, bekommen Sie 100 Punkte plus etwaig eingesammelte Boni gutgeschrieben, und der nächste Bildschirm ist anwählbar.
In höheren Levels müssen immer mehr Hindernisse umgangen und ein ausgeklügeltes Timing verwendet werden; Extras wie Holzscheite (verlangsamen den Laserstrahl) und Gravitationsfelder (verändern die Richtung) wollen wohlüberlegt ein-

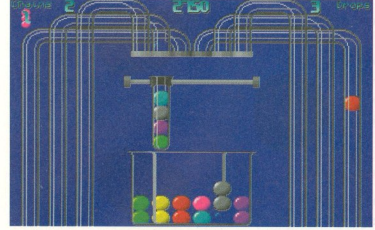


Mit jedem Laser müssen die Ziele der eigenen Farbe getroffen werden

gesetzt sein. Außerdem haben Sie es bald mit mehreren Lasern (in drei Farben) zu tun, die natürlich nur Ihre eigenen Ziele treffen sollen. Wird auch nur eines davon nicht erwischt, verringert sich der erreichbare Score um 10 Punkte. Die Vollversion bietet für 15 US-Dollar insgesamt 80 Levels.

Tubes

»Tubes« gehört zweifelsohne zu den originelleren Tetris-Nachahmern: Nach einer Aufgabenbeschreibung (z.B. »Bilde drei rote Ketten«) müssen Sie Atome so aufeinander türmen, daß mindestens drei gleichfarbige eine waage-, senkrechte oder diagonale Reihe bilden. Dafür gibt's dann Punkte, und die Reihe verschwindet. Wie üblich bringt das Abräumen längerer Ketten oder mehrerer Reihen auf einmal kräftig Extrapunkte. Etwas erschwert wird das Ganze dadurch, daß die Bälle erstmal durch sechs Röhren ins Bild gerollt kommen. Beim Austritt aus einer der Röhren sollten Sie flugs mit Ihrem Reagenzglas zur Stelle sein und den Ball einfangen. Das Glas kann aber nur maximal fünf Bällen enthalten und sollte spätestens dann umgekippt werden, so daß eines der Atome ins eigentliche »Zielglas« fällt. Durch die Zwischenlagerung im Reagenzglas läßt sich sehr viel gezielter agieren als bei sonstigen Vertretern des Genres.

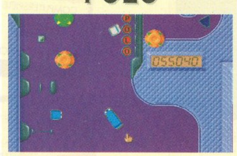


Grafisch trist, spielerisch interessant: das Atome-Mischen von Tubes

Spezielle Atome wie z.B. »Unglück-Elemente« (verseuchen die benachbarten Atome), Xenons (blockieren) und Antimaterie-Elemente (explodieren) sollten mit besonderer Vorsicht behandelt werden. Tubes sieht nicht sonderlich aufregend aus, bietet aber die gewohnte Echtzeit-Kombiniererei in abgewandelter Verpackung, Speicherfunktion inklusive. In der Sharewareversion fehlen zwei der Atome und 50 Levels; Abhilfe schafft die Registrierung für 23 US-Dollar. (la)



PING PONG POLO



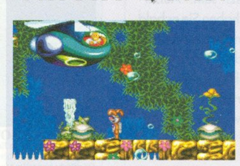
Was, Sie fahren weder einen »Golf Genesis« noch einen »Golf Pink Floyd«? Vielleicht wird Sie ja das Volkswagen-CD-ROM überzeugen, Ihren fahrbaren Untersatz zu wechseln. Neben Werbeseiten, dem »Polo-Song« und Videosequenzen ist in dem Sammelpack auch ein leibhaftiges Spiel enthalten. Ausschließlich letzteres fließt in diesen Kurztest ein.

FLIPPER-BREAKOUT

»Ping Pong Polo« bietet – man höre und staune – tatsächlich eine neue Spielidee, die sich noch am ehesten als Mischung aus Breakout und einem Flipper beschreiben ließe. Drei kleine Polos dienen als »Kugeln« und müssen durch verschiedene Levels von unten nach oben »gespielt« werden, wobei möglichst viele Punkte zu erzielen sind. Durch Anklicken eines Autos läßt sich seine Ausrichtung bestimmen, durch In-die-Länge-Ziehen des Wagens die Schußgeschwindigkeit einstellen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, saust das Polo-Sprite von dannen, stößt andere Autos an oder trifft auf typische Flipper-Bestandteile.
Erschwert wird das Ganze dadurch, daß der Bildschirm langsam von oben nach unten scrollt. Wehe dem armen kleinen Polo, der dadurch nach unten vom Screen verschwindet! In der Nähe des unteren Bildschirmrands ändert sich der Mauszeiger zum Breakout-Schläger: Manch unvorsichtig zurückprallender Kleinwagen kann damit doch noch im Spiel gehalten werden. Hat man alle Polos in spezielle Ausgänge geschossen, geht's zum nächsten Level.
Bezugsquelle: ad Games, Management Center Schloß Ebroich, Am Felder 4, 40589 Düsseldorf. (CD: DM 15;- Disk: DM 10,-) **(la)**

WERBEPENETRANZ:	ERTRÄGLICH
GRAFIK:	AUSREICHEND
SOUND:	AUSREICHEND
SPIELSPASS	GUT

TRICKY-QUIKY



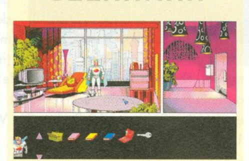
Im Nestlé-Werbespiel dreht sich alles um den Hasen »Quiky«, der sich durch insgesamt 12 Levels plus 6 Endgegner-Zonen kämpfen muß. Dabei trifft er alle paar Zentimeter auf »geschickt« verpackte Werbebotschaften: Aufzusammelnde Frühstücksflocken dienen als Schüsse, Nesquik-Packungen als Lebensenergie, Nesquik-Plakate als eine Art Zwischenspeicher, um bei Verlust eines Lebens den Level nicht wieder von vorne beginnen zu müssen.
Zu guter Letzt setzt man durch fleißiges Buchstaben-Sammeln das Wort »Nesquik« zusammen – na, welchen Schokotrunk werden Sie beim nächsten Supermarkt-Besuch wohl einpacken?

HÄSLEIN, HÜPF!

Das eigentliche Spiel ist ein waschechtes Jump'n-Run: Hüpfend rennt unser langohriger Held durch in alle Richtungen scrollende Levels, die in sechs Themengebiete eingeteilt sind: Natur, Wasser, Wüste, Eislandschaft, Weltraum und eine Bonusstufe. Dem entsprechend blubbern kleine Luftblasen über dem Bildschirm, fliegen Schneeflocken und Weltraumschrott umher. Unser Hase kann sich ducken und noch in der Luft die Richtung ändern. Die niedlich dargestellten Gegner werden im Laufe der Zeit immer fieser: Bienen nehmen Maß und stoßen blitzschnell nach unten, Roboter feuern auf Quiky, Hubschrauber wollen ihm ans Leder. Technisch kann das Programm überzeugen, wenn auch die an sich schöne Grafik stellenweise unübersichtlich aussieht: Ist das nun eine Plattform, oder ein Teil der Hintergrundgrafik?
Für DM 10,- zu bestellen bei: Nestlé, Kennwort: Tricky Quiky Game PC, 20557 Hamburg. Bestell-Hotline: 040-23654123. **(la)**

WERBEPENETRANZ:	UNBESCHEIDEN
GRAFIK:	GUT
SOUND:	GUT
SPIELSPASS:	GUT

CLEANMAN



Von der Softwareschmiede Rauser kommt »Cleanman«, das dem Spieler den Scotch-Markennamen einprägen möchte. Als faschingskostümbewehrter Superheld erfahren Sie zu Beginn des Spiels, daß Ihr alter Freund Professor Tinker tot in seinem Laboratorium aufgefunden wurde. Auf Gerechtigkeit erpicht, schwingen sie sich in die Lüfte und fliegen – mit Genehmigung der Polizei, versteht sich – zum Tatort, um nach dem rechten zu sehen. Im folgenden entbrennt ein Zweikampf zwischen unserem Saubermann und Dr. Dirty, dem verantwortlichen Bösewicht. Und warum das Hauen und Stechen? Wegen einer Super-Duper-Cleaning-Kassette.

BANDSALAT

Mit dem Mauszeiger suchen Sie in der jeweils geladenen Super-VGA-Grafik herum und können spezielle Gegenstände (z.B. Fernseher, Schlüssel) benutzen, untersuchen oder aufnehmen. Dabei fällt allerdings die quälend langsame Animation der Spielfigur auf, die geraume Zeit braucht, um von der einen Seite des Bildschirms zur anderen zu kommen. Bei anderen Spielen kann man die Laufgeschwindigkeit einstellen.
Herr Cleanman kann nicht nur Gegenstände kombinieren, sondern auch drei Superkräfte einsetzen: »Hitzeblick«, »Superblick« und »Superpuste« helfen oftmals weiter. Die von der Seite gezeigten Sequenzen wechseln sich mit eingeblendeten Zeichnungen ab, die im Comic-Stil die Handlung weitererzählen.
Cleanman gibt es als spielbare Demo und als Vollversion (für DM 55,95, inklusive Versandkosten). Letztere können Sie bei folgender Adresse beziehen: Softplay, Kinelstr. 12, 90482 Nürnberg. **(la)**

WERBEPENETRANZ:	ERTRÄGLICH
GRAFIK:	BEFRIEDIGEND
SOUND:	BEFRIEDIGEND
SPIELSPASS	BEFRIEDIGEND

RASENDER REPORTER



Für alle, die mal Redakteur spielen wollen, ohne dafür ins malerische Poing fahren zu müssen, hat Promotion Software im Auftrag des Presseamts der Bundesregierung »Der rasende Reporter« entwickelt. Als fleißiger Schreiberling einer Lokalzeitung haben Sie die Aufgabe, pro Tag zu drei vorgegebenen Themen möglichst viele und interessante Fakten zu ermitteln.

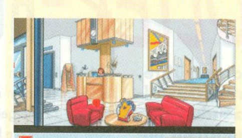
Man sucht sich auf einer kleinen Stadtkarte eine Örtlichkeit (z.B. Studentenkneipe) heraus und befragt den jeweiligen Interviewpartner zu einem der Themen. Hierbei lassen sich zwei von maximal fünf Fragen stellen und die Antworten per Mausklick notieren. Weshalb der rasende Reporter aber nur einmal am Tag ein Bild machen darf, ist etwas schleierhaft.

EIN-MANN-BETRIEB

Nach zehn Interviews landen wir automatisch wieder in der Redaktion, wo man sich die drei Zeitungsseiten des Tages am Bildschirm ansehen kann: dicke Schlagzeile, darunter vierspaltiger Text. Letzterer wird vom Programm nach dem Platzhalter-Prinzip aus den notierten Aussagen und begleitendem Text zusammengefügt. Obwohl dies an sich eine nette Idee ist (und die Seiten als weiterverwendbare Grafikdateien abgespeichert werden), vermißt man Möglichkeiten, den Text, das Layout oder zumindest die Schlagzeilen bearbeiten zu können. Schade, denn mehr als die Auswahl vorgegebener Fragen wird somit spielerisch nicht geboten. Außerdem ist die morgendliche Verkaufszahlen-Statistik sehr lieblos geraten. Ein kleiner bissiger Kommentar des Chefredakteurs würde die Atmosphäre gleich sehr viel glaubwürdiger machen... (la)

WERBEPENETRANZ:	ÄTZEND
GRAFIK:	AUSREICHEND
SOUND:	BEFRIEDIGEND
SPIELSPASS:	AUSREICHEND

EDDIE M.



Als Angestellter einer Werbeagentur wird Eddi M. gefeuert, weil er angeblich seiner Freundin wichtige Daten einer Präsentation verraten hat. Die hat zwar schon lange mit Ihnen Schluß gemacht, aber erzählen Sie das mal Ihren wütenden Kollegen. Also macht sich Eddie auf die Socken, um seine Unschuld zu beweisen.

Die schweizer Via Productions AG hat »Falsches Spiel mit Eddie M.« als Freeware im Auftrag der Illustrierten »Stern« produziert. In dem Grafik-Adventure läuft man durch diverse Räume, quatscht Leute per Phrasen-Auswahl an und hortet fleißig Gegenstände. Die Stadtkarte füllt sich im Laufe des Spiels mit zusätzlichen Gebäuden, die man besuchen kann.

FÜR LÄSTERMÄULER

Die Bedienung ist sehr einfach geraten: Gegenstand anklicken und aus einem erscheinenden Icon-Menü die gewünschte Aktion auswählen (z.B. »anschauen«). Das Laden und Speichern eines Spielstandes ist jederzeit möglich, komfortablerweise läßt sich die Geschwindigkeit der Textanzeige und Animationen einstellen. Wenn man in seiner Wohnung ein Schiebepuzzle aufnimmt, kann man sich mit ihm als kleinem Spiel im Spiel vergnügen; an einer anderen Stelle setzt man ein Foto zusammen.

Allerdings fallen einige Logikfehler auf: Sie lästern mit einer Frau über eine Kollegin, die ungefähr einen Meter entfernt sitzt. Oder Sie stiefeln zum Büro Ihrer fiesen Konkurrenz-Agentur, wo man Sie seelenruhig Beweismaterial zusammensuchen läßt. Auch die Punktegebung des Spiels verwirrt: 66000 Punkte, obwohl meine einzige Leistung bislang darin bestand, gefeuert zu werden? (la)

WERBEPENETRANZ:	ERTRÄGLICH
GRAFIK:	BEFRIEDIGEND
SOUND:	BEFRIEDIGEND
SPIELSPASS:	BEFRIEDIGEND



CD ROM

»Ghosts«

POLTER-ROM

Verrückende Stühle, schemenhafte Gestalten, abstürzende PCs – hinter so manchem unerklärlichen Phänomen könnte ein g'scheiter Spuk stecken.

Manchmal ist die Wirklichkeit erschreckender als jede Fiktion« – mit diesem Satz wird nicht für »ran-Trainer« geworben; vielmehr ist er das Motto von »Ghosts«. Trotz spielerischer Aufmachung, bei der man sich à la »7th Guest« durch die Räume eines verwunschenen Gemäuers klickt, versteht sich das Programm als »ernsthafte« Spuk-Enzyklopädie.

Die einzige fiktive Person, die Ihnen per Videoclips was erzählt, ist Alt-Dracula Christopher Lee. Alle anderen Ton- und Bild-Dokumente zeigen »echte« Parapsychologen und Geisterjäger, deren Dubiosiätsgrad schwankend ist. Angesichts des fröhlichen Bastlers, der mit einer Art Taschenlampe am Stil Geister aufstöbern will, fühlt man sich irgendwie an »Ghostbusters« erinnert – bei Bill Murray kann man wenigstens davon ausgehen, daß die Komik beabsichtigt ist.

So manche Schilderung einer »Geistererscheinung« läßt sich mannigfaltig deuten: Sie wachen um 3 Uhr morgens plötzlich auf, fühlen sich mies und bekommen kaum noch Luft? Kann ein Poltergeist sein – oder vielleicht die Pizza vom Mitternachts-Imbiß, die sich schwergängig durch die Verdauungsinstanzen windet.

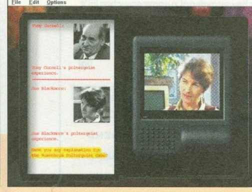
Wenn Sie Ihre Urlaubsbilder beim Fotografen abholen und auf einem Motiv einen Schatten oder Schemen wahrnehmen, kann dies viele Gründe haben. Das Entwicklungslabor hat gemurkst, die Kamera produzierte versehentlich eine Doppelbelichtung oder Sie sind doch nicht der perfekte Meisterfotograf, der alle Knöpfchen seiner neuen Harbucamatic-Kamera im Griff hat. Die originellste Erklärung lautet aber: »Das issen Geist, na klar!«. Und so präsentiert das Programm ein Album voller digitalisierter Schnappschüsse von gespenstischen Erscheinungen, die Hobby-Fotografen geknipst haben; mindestens so schaurig wie die roten Nasen auf unserem Editorial-Bild.



Christopher Lee führt mit stilvoll gemurmelten Erklärungen durch das Spukhaus

Auch wenn man den ganzen Spuk nicht ernst nimmt, muß man »Ghosts« einen gewissen Charme attestieren. Christopher Lee als distinguierter Erzähler ist eine Idealbesetzung; mit untertourig schnurrender Stimme und sorgfältig dosierten Augenbrauen-Erhebungen beweist der in Ehren ergraute Akteur seine Klasse. Der langfristige Nährwert ist zugegebenermaßen bescheiden; die wenigen Spielelemente (hier was klicken, um dort eine Geheimtür zu öffnen) dürfte man binnen eines langen Wochenendes gemeistert haben. Die solide technische Aufbereitung und die sensationell originelle Thematik machen Ghosts aber zu einem CD-ROM, das man gerne mal verdutzten Freunden vorführt. Der Séance am PC-Monitor sollten sich nur Sterbliche mit guten Englischkenntnissen anschließen: Jede Menge Sprachausgabe will verstanden werden und es gibt nicht mal Text-Untertitel. Selbst bajuwarischen Highlights, wie der Saga vom »Rosenheimer Poltergeist«, blieb die Übersetzung versagt. **(hl)**





Klicken Sie alle möglichen Gegenstände, um »seriöse« Geisterinformationen zu entdecken

GHOSTS

HERSTELLER: Media Design Interactive/Sony

PREIS: ca. 90 Mark

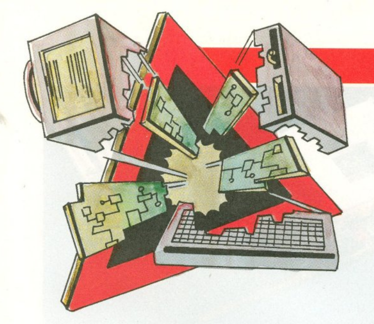
HARDWARE-MINIMUM: 386er, VGA, Windows 3.1, 4 MByte RAM und Maus.

PRAKTISCHER NUTZEN: Spirituelles Knowhow erweist sich als Smalltalk-Retter bei öden Parties.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Gespenstisch gut.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Belustigtes Ablachen wird von der Schattenwelt mit Spuk-Heimsuchungen bestraft.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Die Geister, die ich rief, sind jetzt interaktiv.



LIEBLING, ICH HABE DAS RAM GESCHRUMPFT!

Wenn Ihre Software nach mehr Speicher verlangt, sollten Sie beim Aufrüsten nicht gleich das nächstbeste Sonderangebot kaufen. RAM ist nicht gleich RAM und so mancher Chip kann nach ein paar Monaten noch jede Menge Ärger bereiten.

Die Zeit des Aufatmens war nur kurz: Zwar haben fast alle Spielehersteller ihre Programme auf DOS-Extender umgestellt, so daß Sie jetzt nicht mehr für jedes Programm eine aufs Byte genau getunte CONFIG.SYS benötigen. Die »Out of Memory«-Fehlermeldung ist damit aber nicht verschwunden. Statt zu motzen, daß nur 572 KByte statt 579 KByte freies DOS-RAM vorhanden sind, melden sich immer mehr Spiele mit »8 MByte RAM required«; die beiden großen W's (»Windows« und »Wing Commander 3«) fühlen sich erst bei 16 MByte absolut wohl. Wer da noch mit der Grundausstattung von 4 MByte arbeitet, sieht schweren Zeiten entgegen.

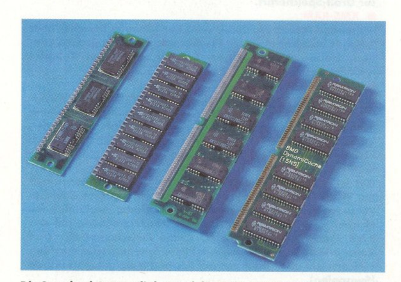
War das Fummeln an der CONFIG.SYS »nur« ein kompliziertes Vergnügen, kann die RAM-Aufrüstung auch noch ein teurer Spaß werden: Wer die falschen Bausteine kauft, zu wenig oder zu viele Chips einsetzt oder subtile Eigenheiten seines PCs nicht beachtet, wird statt mehr Speicher nur mehr Fehlermeldungen erhalten.

Die zwei Gesichter des RAMs

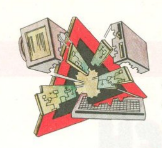
In fast jedem PC stecken normalerweise drei Arten von RAM: Eines ist das »CMOS-RAM«, nur ein paar hundert Byte groß, in dem sich der PC wichtige Daten über seine interne Struktur merkt. Der eigentliche Speicher des Computers besteht aus »dynamischen RAMs«; weil die nicht mit den schnellen Prozessoren mitkommen, gibt es meistens auch einen Cache aus »statischen RAMs«.

Der Unterschied zwischen dynamisch und statisch läßt sich am besten erklären, in dem man RAMs mit Eimern vergleicht. Die Eimer enthalten entweder Wasser oder kein Wasser und stellen damit die Bits 1 und 0 dar, aus denen ein PC alle Informationen zusammensetzt. Statische Eimer werden einmal gefüllt (beschrieben) und können dann jederzeit gelesen werden. Die dynamischen RAMs haben allerdings kleine Löcher, durch die das Wasser langsam ausfließt. Deswegen werden regelmäßig die dynamischen Eimer von Dienern weggetragen, bevor sie leer sind; das verlorene Wasser wird ersetzt und wieder zurückgebracht. Diesen Vorgang nennt man »Auffrischen« oder »Refresh«. Der Haken ist, daß während eines Refreshs der Prozessor auf das RAM warten und einige Takte lang Däumchen drehen muß.

Warum baut man einen PC nicht komplett aus statischen RAMs? Genauso wie fehlerfreie Eimer sind auch diese Langzeit-RAMs wesentlich teurer als Behälter, die ein kleines Loch haben. Dynamische Speicher sind rund vier- bis fünfmal billiger, aber auch gut fünfmal langsamer (fast vier Fünftel der Zeit gehen für den Refresh verloren). Um den PC nicht unnötig lange warten zu lassen, baut man deswegen einen Cache. Das ist eine Art Zwischenlager. Stellen Sie sich vor, sie haben einige Millionen dynamische Eimer und ein paar tausend statische. Wenn Sie nun Eimer Nummer 87432 »lesen«, füllen Diener schnell ein paar hundert rundherum liegende dynamische Eimer in statische Cache-Eimer um. Der Prozessor will in den meisten Fällen nun Eimer 87433 (den nächsten) lesen, und kann sich an den dynamischen RAMs herummogeln, denn just dieser Eimer wurde in den statischen Cache umkopiert. Intelligente Cacheverfahren schaffen es, in mindestens 90 Prozent aller Fälle den PC auf den viel kleineren statischen Spei-



Die Standard-SIMMs (links) und die PS/2-SIMMs (rechts) sind nicht zueinander kompatibel. Ihr PC verwendet meistens entweder die eine, oder die andere Bauform. SIMMs gibt es entweder mit drei oder mit neun Chips; diese beiden Typen sollte man nicht in einem PC miteinander mischen. Neu für das PS/2-Format sind DynamiCache-RAMs (rechts außen), die den PC nochmal bis zu 30 Prozent schneller machen – allerdings nur, wenn die Hauptplatine an diese RAMs angepaßt wurde.



cher umzuleiten, so daß kaum Rechnerzeit durch die im Hintergrund stattfindenden Refreshs verloren geht.

Begriffswirrwarr im Speicherdschungel

In den meisten Fällen kommt ein neuer PC komplett mit 256 KByte statischem Cache-RAM, welches Sie meistens auch nicht weiter aufrüsten können; fehlt dieses Cache-RAM, sollten Sie in jedem Fall einen Fachhändler aufsuchen und die passenden Bausteine (kosten um die 100 Mark) nachrüsten lassen; dadurch wird Ihr PC locker bis zu 25 Prozent schneller.

Die dynamischen RAMs lassen sich meistens im Eigenbau nachrüsten, da diese in zwei standardisierten Gehäusen ausgeliefert werden; solange Sie nicht einen absolut exotischen PC besitzen, paßt mindestens eine dieser Formen. Die kleinen, 36-poligen Bausteine nennt man »SIMMs« (Single Inline Memory Module) und die aktuelleren, breiteren Bausteine »PS/2-SIMMs«. Jede dieser beiden Arten gibt es noch in verschiedenen Ausführungen: Die gängigsten Größen sind 1 MByte, 4 MByte und 16 MByte pro Modul, man findet aber auch noch vereinzelt SIMMs mit mickrigen 256 KByte. Gerade 1- und 4-MByte-Module unterscheiden sich oft noch optisch: Einige haben nur drei kleine Chips, andere ganze neun. Welche dieser beiden Arten sie einsetzen, ist prinzipiell egal. Manche PC-Platinen flippen aber aus, wenn 3er- und 9er-Bausteine gemischt werden. Verwenden Sie also bei der Aufrüstung am besten immer die Bauart, die schon in Ihrem PC steckt.

Die kürzestmögliche Zeit, in der der PC die RAMs lesen kann, nennt man »Zugriffszeit«. Bei dynamischen RAMs beträgt sie in der Regel 70 ns (Nanosekunden). Manche Chips aus Sonderangeboten sind noch mit 80 oder gar 120 ns gefertigt; diese sollten Sie keinesfalls verwenden, denn sie bremsen den PC unnötig aus. Der Nanosekunden-Wert ist in der Regel auf den Chips zu lesen; sie haben eine Nummer, die meistens mit »-7« oder »-70« endet. Steht dort eine höhere Zahl, sollte das ein »Finger Weg«-Signal sein. Lesen Sie dort »-60«, haben Sie ein paar wirklich rasante Chips erwischt. Bei der Aufrüstung eines PCs sollten Sie darauf achten, daß alle Bausteine die gleiche Zugriffszeit haben. Statische Cache-RAMs sind natürlich flotter, sie liegen normalerweise bei 15 ns.

Wenn Sie langsamere RAMs verwenden (80 Nanosekunden) müssen Sie mit Sicherheit einen »Waitstate« im BIOS Ihres PCs aktivieren; lesen Sie dazu die Anleitung Ihres PCs oder fragen Sie Ihren Fachhändler. 70-ns-RAMs können bei guter Qualität in der Regel mit »Zero Waitstates« betrieben werden.



Die meisten 486er und Pentiums werden mit 256 KByte Cache-Speicher ausgeliefert. Wenn Sie auf Ihrer PC-Platine an einer solchen Stelle leere Sockel statt viele Chips sehen, fehlt der Cache – damit verschenken Sie bis zu 30 Prozent Leistung. Den richtigen Cache sollte man sich von einem Fachhändler einbauen lassen.

BUNTER SPEICHER-ZOO

Konventioneller Speicher
Darunter versteht man das erste Megabyte im Computer-RAM. Der Ur-XT konnte nicht mehr Speicher ansprechen, wobei nur die ersten 640 KByte für Programme nutzbar waren. Diese Grenze gibt es aus Kompatibilitätsgrenzen prinzipiell noch heute beim Pentium – jeder Programmierer hat schon über diese willkürliche Mauer geflucht. Moderne DOS-Extender bieten aber Abhilfe. Der restliche Adreß-Bereich (UMB) war für Grafikkarten oder das ROM-BIOS reserviert.

UMB-RAM
»Upper Memory Blocks«. Bezeichnung für den höheren Speicherbereich im konventiellen RAM zwischen 640 und 1024 KByte. Weist viele »Löcher« auf, die aber mit Softwaretreibern gefüllt werden können.

EMS-RAM
»Expanded Memory Specification«. Diese Art des Speichers war früher die einzige Art, Programmen mehr als 640 KB zur Verfügung zu stellen. Der LIM-Standard (Lotus-Intel-Microsoft) stellt diesen Zusatzspeicher in 64 KB-Brocken (Pages) über einen Treiber (EMM386.EXE) zur Verfügung, die über ein Fenster im UMByte-RAM abgerufen werden. Diese Schaufelei kostet natürlich Zeit, sodaß man heutzutage versucht, EMS zu umgehen. Manche Spiele verlangen aber heute noch nach dieser Uralt-Speicherart.

XMS-RAM
»Extended Memory«. Damit wird der gesamte Speicher über 1 MByte bezeichnet. Damit Programme darauf zugreifen können, benötigt man einen Treiber, wie zum Beispiel »HIMEM.SYS«.

HMA-Bereich
»High Memory Area«. Die ersten 64 KB RAM über der 1 MByte-Grenze. Die HMA kann über die sogenannte A20-Leitung zusätzlich erreicht werden und wird meist dazu verwendet, um über die CONFIG.SYS-Befehle »HIMEM.SYS« und »DOS=HIGH« das DOS wegzupacken.

Virtuelles RAM
Das ist kein RAM im eigentlichen Sinne, sondern bezeichnet nur einen Trick, um Programmen mehr verfügbaren Speicher vorzugaukeln, als tatsächlich eingebaut oder zugänglich ist. Hierbei wird nicht direkt, also auf Hardwareebene auf das RAM zugegriffen, sondern über eine Zwischentabelle. Dort kann drinstehen, daß eine benötigte Speicherstelle nur über EMS erreichbar ist oder gar auf Festplatte ausgelagert wurde (Swapping).
Bei letzterem Fall muß nachgeladen werden, was natürlich Zeit kostet. Deswegen gibt es Verwaltungs-Strategien, die dies so gut wie möglich zu vermeiden versuchen, indem sie öfter gebrauchte Bereiche ständig im Speicher halten. Hat der PC aber einfach zuwenig RAM, nutzt natürlich alles nichts und es heißt: Warten und geduldig dem Festplattengeklappere lauschen.

SIMM-pathisch in Vierergruppen

Fast alle ISA- oder VLB-Rechner sind mit vier oder acht SIMM-Sockeln ausgestattet. Diese sind bei 386 und 486-Boards in sogenannte »Speicherbänke« zu je vier Sockeln zusammengefaßt. Nur alte 286- oder 386SX-PCs besitzen Bänke mit je

BEST OF BOTH WORLDS

Die Aufteilung in statische und dynamische RAMs nervt so manchen Chip-Designer, die neue RAM-Typen entwickeln. Unter den Abkürzungen »EDO« und »EDI« werden Bausteine entwickelte, die das gleiche kosten wie dynamische Chips, aber durch internes Caching für den PC wie statische Chips aussehen. Diese Architektur nennt sich »Dynamicache«.
Die Firma Atlantic Technologies aus Hannover stellte uns einen Testrechner »Octek DCA2« zur Verfügung, der mit einem DX4/100 und 16 MByte Dynamicache-RAM ausgestattet war. Gegenüber einem DX4 mit herkömmlichen RAMs arbeitete der Octek in Spielebenchmarks etwa 20 bis 30 Prozent schneller und kam damit gefährlich nahe an einen Pentium 90 heran. Wer sich eine Aufrüstung zum DX4 überlegt, sollte einen Blick auf diese interessante Technologie werfen.
Leider können die Dynamicache-RAMs nicht mit normalen PCs verwendet werden; dort bringen sie keinerlei Geschwindigkeits-Vorteil, denn die PC-Platine muß auf diesen neuen RAM-Typ angepaßt sein.

zwei Sockeln. Eine Bank muß immer komplett mit SIMMs vom gleichen Typ bestückt werden. Ein Beispiel: Ihr PC ist mit 4 MByte ausgestattet und hat 8 SIMM-Slots, gruppiert in zwei Bänke mit den Nummern 0 und 1. In Bank 0 stecken vier 1-MByte-SIMMs, die damit vollständig bestückt ist, Bank 1 ist leer. Wenn Sie jetzt auf 8 MByte aufrüsten wollen, können Sie nicht einfach ein einzelnes 4 MByte-SIMM dazustecken. Stattdessen werden vier 1 MByte-SIMMs benötigt, die Bank 1 komplett ausfüllen, Motto: »4 gewinnt«.
Der Grund liegt in der verzwickten Speicherorganisation bei PCs. Die vier Module auf einer Bank werden nämlich nicht einzeln angesprochen, sondern immer als Ganzes, wobei die Daten »versetzt« auf den RAMs angeordnet werden, um einen höheren Datendurchsatz zu erreichen. Gestrandete »Wing Commander 3«-Piloten mit mageren 4 MByte können also nicht einfach 12 MByte dazukaufen, sondern müssen gleich ganze 16 MByte (also vier 4 MByte-Module) in die Bank 1 stecken, wonach der PC mit 20 MByte ausgestattet ist. Wer seinen PC mit 8 mal 1 MByte ausgerüstet hat, muß mindestens vier Module wieder ausbauen, bevor der Speicher weiter wachsen kann.
Da SIMMs standardisiert sind und sich nicht abnutzen, lassen sie sich leicht weiterverkaufen, aber auch gebraucht erwerben. Schauen Sie hierzu am besten mal in den Kleinanzeigenteil Ihrer Tageszeitung oder prüfen Sie, ob ein Fachhändler in Ihrer Nähe ein schwarzes Brett für private Angebote hat oder gar Ihre alten Bausteine in Zahlung nimmt.
Um möglichen Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, sollten Sie darauf achten, daß alle vier SIMMs auf einer Bank vom gleichen Hersteller stammen, identisch aussehen und eine Zugriffszeit von 70ns besitzen. Vor allem sollten sie keine 3- und 9-Chip-Versionen miteinander mixen.

Einsame PS/2-SIMMs

Die Gruppendynamik der Standard-SIMMs geht aber auch vorbei, denn in den harten Neunzigern sind Einzelkämpfer gefragt. Als letztes Relikt der ansonsten mausetoten Microchannel-PS/2-Architektur von IBM überlebten nur die gleichnamigen Speichermodule. Neuere VLB-Boards und so gut wie

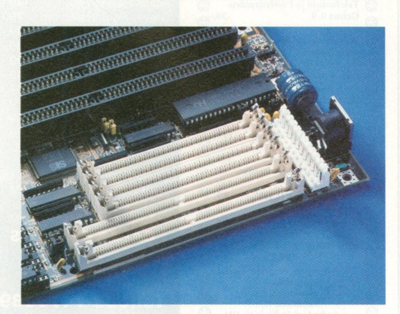


alle PCI-Boards vertrauen auf die 32-Bit-breiten Datenlager. Die Vorteile: PS/2-SIMMs brauchen weniger Platz als vier herkömmliche SIMMs und können in den meisten Boards einzeln nachgekauft und eingesteckt werden. Allerdings gibt es sie auch ohne Parity-Bit, was zwar Kosten senkt, aber Probleme verursachen kann. Bei einem Parity-Check wird mit einem neunten Bit an jedem Byte verhindert, daß einzelne Bits »kippen« und sich der Speicherinhalt Ihres PCs verändert, ohne daß eine Fehlermeldung ausgelöst wird. Mit dem Parity-Check erscheint eine »Parity-Error«-Meldung auf dem Bildschirm. Tritt diese nur einmal alle Jubeljahre auf, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen – das kann passieren. Häufen sich die Meldungen allerdings, ist entweder ein RAM kaputt oder Ihr PC zu schnell – dann sollten Sie im BIOS einen »Waitstate« einlegen.

Heute gehen viele Chiphersteller davon aus, daß ihre RAMs quasi 100 Prozent perfekt arbeiten und sparen sich den Parity-Check (und das neunte Bit). Konservative Power-User, die auf Nummer Sicher gehen wollen, können aber bei Bedarf PS/2-SIMMs mit Parity-Bit kaufen. Dies macht aber nur Sinn, wenn das Board die Paritätsprüfung unterstützt, was nicht immer der Fall ist. Prüfen Sie also erst in der Dokumentation Ihres PCs, wie er es mit dem Parity-Check hält.

Der größte Fortschritt ist aber die freie Kombinierbarkeit der PS/2-SIMMs in den meistens vier Steckplätzen. Nur noch vereinzelt gibt es sogenannte »Dual-Mode«-Boards, deren Speicherbänke immer in Zweierschritten gefüllt werden müssen. Bei »Single-Mode«-Boards gibt es keine Beschränkungen: Hat es ein 4 MByte-Modul intus und Sie möchten auf 16 MByte erweitern, stecken Sie beispielsweise ein weiteres 4 MByte- und ein 8 MByte-SIMM dazu (und haben noch einen Sockel frei, in den Sie rechtzeitig vor dem nächsten Origin-Spiel weitere 8 MByte packen können).

Der große Nachteil der PS/2-SIMMs ist natürlich, daß Ihre alten Chips nicht mehr passen. Es gibt zwar Adapter-Stecker, aber diese sind unserer Ansicht nach zu teuer und sind außerdem derart hoch und breit, daß es bei den meisten PC-Platinen zu Zusammenstößen mit den Steckkarten kommt. Wenn Sie also heute einen 486er mit 8 MByte besitzen, und stückweise auf einen Pentium mit 16 MByte umbauen wollen, ist es keinesfalls sinnvoll, als Zwischenschritt den 486er aufzurüsten – dieses RAM können Sie meistens nicht weiterverwenden. Und bevor Sie RAM und Hauptplatine umtauschen, lohnt es sich fast, den kompletten Alt-PC zu verkaufen und dann einen neuen Komplett-Pentium zu erwerben: Das bringt weniger Umbaustreß und kostet weniger als überflüssige RAM-Umtausch-Aktionen. Es gibt zwar auch im 486er-Bereich Kombiboards, die Sockel für beide SIMM-Typen vereinen. Diese sind aber in Benchmarks langsamer als die monogamen Kollegen, insbesondere wenn beide Sockeltypen belegt werden. Als Zwischenlösung (alte 8 MByte behalten, neue 8 MByte im zukunftssicheren PS/2-Format kaufen) sind sie trotzdem empfehlenswert.



Manche Platinen erlauben das verwenden von alten und neuen SIMMs gleichzeitig; das kann sich aber negativ auf die Gesamtleistung auswirken. Im günstigsten Fall bestücken Sie bei solchen Boards nur die neuen PS/2-Sockel und lassen die Standard-SIMMs leer; dann fährt das System mit der vollen Leistung.

BEGRIFFE RUND UMS RAM

- **Bank** Gruppe von RAMs, die gemeinsam angesprochen werden. Eine Bank muß immer komplett bestückt sein.
- **Cache** Schneller Zwischenspeicher, in dem kleine Routinen schneller als im normalen RAM ablaufen können
- **Dual Mode-Board** Im Gegensatz zu »Single Mode«-Boards kann man hier PS/2-SIMMs nur in Zweiergruppen aufrüsten
- **DRAM** Dynamisches RAM. Benötigt ständige Auffrischung (Refresh).
- **Parity-Bit** wird benötigt, um fehlerhafte RAM-Inhalte während des laufenden Betriebs aufzuspüren
- **Parity-Error** Paritäts-, also Speicherfehler. Deutet auf defektes RAM oder falsche Einstellung im Setup (Zuwenig Waitstates) hin. Bei modernen Boards ohne Parity-Check möglicherweise Chipsatz-Probleme.
- **PS/2 SIMM** 72poliges SIMM, für PCI-Boards
- **ROM** Read Only Memory. Langsamer Speicher, den man nur lesen und nicht beschreiben kann. Wird für das PC- oder das Grafikkarten-BIOS verwendet.
- **SRAM** Statisches RAM, z.B. als Cache- oder CMOS-RAM. Benötigt keinen Refresh, so daß schneller zugegriffen werden kann.
- **SIMM** »Single Inline Memory Module«, 36poliges Standard-DRAM-Modul, erhältlich in den Größen 256 KB, 1,4 und 16 MByte
- **SIP** »Single Inline Package«, SIMM mit Beinchen, wird heute nicht mehr hergestellt
- **Refresh** »Wiederauffrischen«. DRAMs müssen in regelmäßigen Abständen aufgefrischt werden, da sie sonst ihren Dateninhalt verlieren würden
- **VRAM** Video RAM, bei dem gleichzeitig gelesen und geschrieben werden kann.
- **Wait State** Wartezyklus, der für langsame RAMs eingelegt werden muß
- **Zugriffszeit** Zeit, die das RAM benötigt, um sich zu »erholen«, bevor wieder gelesen oder geschrieben werden darf.

Nach der Aufrüstung

Bei den meisten modernen PCs sind wenigstens die RAMs im Plug&Play-Standard: Einstecken und läuft. Manche PCs melden sich mit einer Fehlermeldung wie »Memory Size Error – Call Setup« und rufen das interne Setup-Programm auf. Verlassen Sie es einfach wieder mit dem Menüpunkt oder der Taste »Exit and Save« und Ihr PC sollte den neuen Speicher jetzt fehlerfrei erkennen. Tut er es nicht, ist mit Sicherheit ein RAM kaputt. **(mk/bs)**

ROMS N LASER

Über 1000 verschiedene CD-ROM (viele auch für den MAC) am Lager.
Viele supergünstige Preise durch Direktimport!!!
Spiele, Business & Reference, Education, Shareware.
Knapp 300 erotische Titel (GIF's, Movies & Interactive), nur ab 18 Jahren.
Auch CD-i, Video CD und original Laser Disc Titel erhältlich.
Farbkatalog mit 6 Internationalen Antwortscheinen anfordern!
Erotikteil nur gegen Altersangabe.
Wir akzeptieren American Express und VISA Kreditkarten.

ROMS N LASER
Postbus 18246
1001 ZC Amsterdam
Niederlande

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Game It!

☎ 07569/92020

	3,5"	CD
Aces of the Deep	76,95	79,95
Colonization	79,95	84,95
Dark Forces		79,95
Disk World	64,95	74,95
Kingdoms of Germany		59,95
Little Big Adventure		83,95
Magic Carpet		84,95
Master of Magic	79,95	79,95
Novastorm		69,95
Panzer General	64,95	64,95
Rise of the Robots	66,95	73,95
Sternenschweif	62,95	66,95
System Shock	67,95	75,95
Transport Tycoon	79,95	79,95
US Navy Fighters		79,95
Wing Commander 3		94,95

Noctropolis CD 84,95 Virtuoso CD 78,95

Weitere Titel Preise erfragen!
Nachnahmeversand: DM 9,90 + NN-Gebühr, Vorkasse/EC-Scheck DM 6,90, ab DM 250,- frei
Preise sind Stand 16.1.95 - Tagespreise erfragen, wir geben Preissenkungen sofort weiter!

Game It! ✉ Kreuzthal • 87474 Buchenberg
☎ 07569/92020 • FAX 92022

Auszug aus der Preisliste I-95



CD Dark Forces



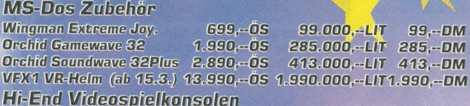
CD Bio Forge

FULL THROTTLE
CD Full Throttle



VFX1 VR-Helm

	Österreich	Italien	Deutschland
MS-Dos Aktionen			
CD Panzer General US*	448,--ÖS	64.000,--LIT	64,--DM
CD Rebel Assault US*	438,--ÖS	63.000,--LIT	63,--DM
CD Jor.Alien Logic US*	448,--ÖS	64.000,--LIT	64,--DM
CD Cannon Fodder US*	199,--ÖS	29.000,--LIT	29,--DM
CD Doom II Utilities (2 CD´s)	340,--ÖS	49.000,--LIT	49,--DM
CD Lands of Lore US	435,--ÖS	63.000,--LIT	63,--DM
CD Cyclones US*	448,--ÖS	64.000,--LIT	64,--DM
CD The 7th Guest US	359,--ÖS	52.000,--LIT	52,--DM
CD Dune 2 DV	318,--ÖS	46.000,--LIT	46,--DM
MS-Dos Neuheiten - Vorankündigungen			
CD Cyberia DV	798,--ÖS	114.000,--LIT	114,--DM
CD Wings of Glory DV	618,--ÖS	89.000,--LIT	89,--DM
CD Wing Commander 3 DV	829,--ÖS	119.000,--LIT	119,--DM
Lion King DV	498,--ÖS	72.000,--LIT	72,--DM
Aladdin DV	498,--ÖS	72.000,--LIT	72,--DM
CD Descent DV**	678,--ÖS	97.000,--LIT	97,--DM
CD Dark Forces DA**	Preis noch nicht bekannt		
CD Bioforge DA**	Preis noch nicht bekannt		
CD Full Throttle US**	Preis noch nicht bekannt		
CD Star Trek : Next Gen. US**	Preis noch nicht bekannt		
CD Command & Conquer US**	Preis noch nicht bekannt		
CD 11th Hour US**	898,--ÖS	129.000,--LIT	129,--DM
CD Heroes o. Mig.& Mag.US**	668,--ÖS	96.000,--LIT	96,--DM
CD Flight Unlimited US**	Preis noch nicht bekannt		
CD Rise of the Triad US**	778,-ÖS	114.000,--LIT	114,--DM
CD Lords of Midnight US**	Preis noch nicht bekannt		
MS-Dos Zubehör			
Wingman Extreme Joy.	699,--ÖS	99.000,--LIT	99,--DM
Orchid Gamewave 32	1.990,--ÖS	285.000,--LIT	285,--DM
Orchid Soundwave 32Plus	2.890,--ÖS	413.000,--LIT	413,--DM
VFX1 VR-Helm (ab 15.3.)	13.990,--ÖS	1.990.000,--LIT	1.990,--DM
Hi-End Videospielkonsolen			
Sony Playstation jp	9.990,--ÖS	1.428.000,--LIT	1.428,--DM
3DO Goldstar (inc.3CD´s)	6.490,--ÖS	928.000,--LIT	928,--DM



FUNWARE

INFO & Bestell Line
0512 - 36 14 41 (A)
0043 - 512 36 14 41 (D / I)

FUNWARE Versand
Tel.: 0512 - 36 14 41 (Österreich)
Fax.: 0512 - 36 14 42
Etrichgasse 18 / A- 6020 Innsbruck

Bestellungen per Telefon, Fax oder schriftlich tägl. v. 10- 18.00

Zahlung per NN oder Euroc. / Visa + 50 ÖS Vesandspesen (A) / 80 - (I,D)

VISA

* in Folienverpackung
** bei Drucklegung nicht lagernd

Alle angegebenen Preise sind Versandpreise
Shoppreise um ca. 10% höher

FUNWARE Shop Innsbruck
Tel. 0512-39 26 26
Etrichgasse 18
im "Greif Center"
6020 Innsbruck

FUNWARE Shop Wien
Tel. 0222 -5222366
Lindengasse 28
hinter "Gerngros"
1070 Wien

Lirepreis kann sich durch Währungsschwankungen ändern.Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

600 kb/sec

DIE NEUE SCHALLMAUER

300 kb/sec

Der Preisverfall übersteigt alle Erwartungen: CD-ROM-Laufwerke mit vierfacher Geschwindigkeit verdrängen Doublespeed.

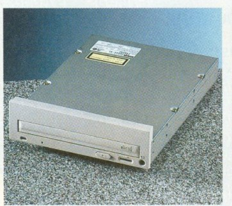
Es ist eine Binsenweisheit, daß die Computerbranche eine der schnellebigsten Industrien ist. PCs, die letztes Jahr noch top waren, zählen heute allenfalls zur Mittelklasse. Aber der Preisverfall, der im Markt der CD-ROM-Laufwerke eingesetzt hat, grenzt an Wahnsinn. Vor knapp einem Jahr lösten praktisch über Nacht Doublespeed-Drives ihre älteren Singlespeed-Kollegen ab. Im Laufe des Jahres 1994 erschienen diverse, noch schnellere Laufwerke, die aber mit Profipreisen ab 1000 Mark nicht für jedermanns PC gedacht waren. Im November 1994 wurde durch die japanische Firma Mitsumi der Preiskrieg erneut entfacht: »Pro Spin einen Hunderter« lautete die Daumenregel. Das Doublespeed-Laufwerk kostet dementsprechend 200 Mark, ein Quadraspeed nur noch 400.
Mitsumi hat damit, wie vor über einem Jahr mit dem ersten richtig preiswerten Doublespeed-Laufwerk, eine ganze Laufwerksgeneration aus dem Markt geboxt. Hersteller, die immer noch versuchen, für 350 Mark Lagerbestände ihrer alten Doubles loszuwerden, finden kaum noch Kunden. Im Januar kündigten diverse Hersteller (darunter »Gateway 2000«) an, in ihre PCs die Mitsumi-Vierfach-Laufwerke einzubauen.

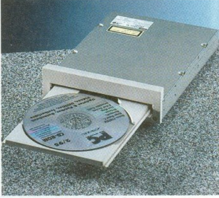
Was bedeutet Quadraspeed?

Eine CD-ROM ist nichts weiter als eine sehr feine Spirale aus Beulen in einer Metallfolie. Ein Laserstrahl streicht über die Folie; je nachdem ob er vom Metall reflektiert wird oder durch eine Beule abgelenkt wird, entscheidet das Laufwerk ob »1« oder »0« gemeint ist, die beiden binären Ziffern, aus denen sich alle Computerdaten zusammensetzen. Da die Technologie aus der Musik-Industrie kam, drehten sich die CD-ROMs lange Zeit mit der gleichen Geschwindigkeit wie eine Audio-CD. Der Laser kann mit dieser Geschwindigkeit 150 Kilobyte pro Sekunde auf der CD abtasten.
Nachdem der CD-ROM-Markt groß genug geworden war, daß es sich für Hersteller lohnte, eigene Mechanik zu entwickeln und nicht nur auf Audio-Bauteile zurückzugreifen, lag es natürlich nahe, die Grenzen der Audio-CD zu sprengen. Man drehte die CD einfach schneller – bei einem Doublespeed-Laufwerk genau doppelt so schnell. Damit laufen in der Sekunde unter dem Laser 300 Kilobyte durch. In weiteren Schritten wurde die Drehzahl verdrei- und schließlich vervierfacht.
Quadraspeed bedeutet allerdings nicht, daß 600 KByte/sec tatsächlich in dieser Geschwindigkeit im PC ankommen. Hier erreicht man nämlich schon Leistungsdaten, die den PC herausfordern können. Bekäme der PC die Daten vom Laser Bit für Bit direkt, wäre er hundert Prozent seiner Zeit damit beschäftigt. Das würde bedeuten: Wenn geladen wird, steht der Rest des PCs still – kein Video, kein Ton, kein Spiel wäre möglich. Deswegen sammeln CD-ROM-Laufwerke Daten in einem internen RAM und schicken ein größeres Datenpaket in einem kompletten Stoß, dem »Burst« zum Rechner. Der PC kriegt also beispielsweise 50 KByte Daten sehr schnell am Stück und hat dann bei einem Singlespeed-Laufwerk eine Drittel Sekunde, sich wieder um andere Sachen zu kümmern. Damit sich der Aufwand noch lohnt, müssen bei immer schnelleren Laufwerken diese internen Speicher auch größer und größer werden. Außerdem muß ein Weg gefunden werden, dem PC mitzuteilen, wann ein Datenpaket fertig ist. Früher war noch das »Software-Polling« üblich: Der PC schaut von selbst immer wieder nach, ob neue Daten vorliegen. Einfacher wird es mit einem »Interrupt«, hier klingelt das CD-ROM quasi an der Tür des Prozessors und sagt »Guck mal, wieder ein paar Daten für dich«. Solange es nicht klingelt, kann sich der PC voll und ganz anderen Dingen wie dem Dekomprimieren von Videos oder der Steuerung eines Bildschirm-Raumschiffs widmen.

Das erste, das preiswerte, das schnellste

Um zum einen die aktuellen Quadraspeed-Laufwerke zu ver-





Das Teac CD-55A fällt durch flache Bauweise auf; allerdings ist dadurch der Knopf für die Schublade sehr schwer zu erreichen

gleichen, zum anderen den echten Unterschied Zweifach gegen Vierfach auszutesten, haben wir uns drei Vertreter dieser Gattung genauer angesehen. Das »Teac 55A« war das erste Quadraspeed-Laufwerk unter der magischen 1000-Mark-Grenze und kam im Herbst 1994 auf den deutschen Markt. Zur Zeit wird es immer noch für knapp 700 Mark in den Geschäften angeboten. Seit Januar ist das »Mitsumi FX 400« lieferbar, welches in manchen Läden für weniger als 400 Mark zu haben ist und in der Regel um die 450 Mark kostet. Brandneu schneite das »Toshiba 36401B« ins Haus, bei welchem sich die CDs sogar mit 4,4-facher Geschwindigkeit drehen und das mit einigen weiteren Tricks arbeitet, um noch mehr Speed aus den Silberscheiben herauszukitzeln.





Mitsumis FX-400 ist das bisher preiswerteste Quadraspeed-Laufwerk. In vielen Geschäften ist es für unter 400 Mark zu haben.

So schnell kann man veralten: Teac

Vor sechs Monaten war es eine Sensation, heute ist es kaum noch empfehlenswert: Das Teac CD-55A war vor kurzem noch das schnellste Laufwerk unter 1000 Mark. Besonders interessant ist es durch seinen unkomplizierten Anschluß an eine Sound Blaster Pro/16-Karte. Alle Stecker und Kabel sind kompatibel zu denen, die Creative Labs bei seinen CD-ROMs verwendet. Wer eine andere Soundkarte besitzt, kann das Teac auch mit einem eigenem Interface benutzen.

So einfach der Anschluß des Teacs aber auch sein mag: Der verwendete Panasonic-Bus ist eigentlich nur für Singlespeed-Laufwerke entworfen worden. Mit der theoretischen vierfachen Datenrate zeigt er sich hingegen überlastet. Mag ein simpler Benchmarktest noch angeben, daß das Laufwerk 600 KB/sec liefert, sieht es in der Praxis anders aus. Mit einem speziellen Testprogramm prüfen wir, wie schnell die Daten im PC ankommen, wenn dieser nebenbei noch etwas tun soll. Und da erreicht das Teac (als einziges Laufwerk im Test) das gesteckte Ziel nicht: Bei nahezu hundertprozentiger Rechnerbelastung kommen weniger als 540 KByte in der Sekunde im PC an. Will man einen Videoclip abspielen, der mit 150 KB/sec aufgenommen wurde, verbrät das Teac immerhin 32 Prozent, also knapp ein Drittel der Power unseres Testrechners. Damit stehen dem PC nur noch zwei Drittel seiner Leistung für das Dekomprimieren und Darstellen zur Verfügung. Auf einem langsamen 486er kann das schon zu Ruckeleien führen. Auch sonst hält das Laufwerk nur mit Ach und Krach die MPC-Spezifikationen ein – Lesen mit 300 KB/sec belastet den PC zu 58 Prozent; das ist hart an der Grenze zur MPC-2-Norm mit maximal 60 Prozent. Wurde also beispielsweise ein Videoclip mit Doublespeed-Geschwindigkeit aufgenommen, ist auf dem Teac auch auf 486ern schon mit Ruckeln zu rechnen.

Mechanisch zeigt sich das Laufwerk auf den ersten Blick sehr elegant: Es ist halb so hoch wie normale CD-ROM-Drives und wird deswegen auch in einer Kombi-Version mit Wechselfestplatte angeboten. Die motorbetriebene Schublade hat ebenfalls Quadraspeed – nach sanftem Druck auf den Taster schießt sie geradezu aus dem Laufwerk heraus. Allerdings wirkt sie etwas klapprig und hat zuviel Spiel nach links und rechts. Der Haken der flachen Bauweise zeigt sich allerdings, wenn man die Schublade wieder einfahren will: Der Knopf liegt derart ungünstig unter der Lade, daß man mit den Fingern suchen muß – der normalerweise unnütze Lautstärkeregler für den Kopfhörer-Ausgang ist wesentlich praktischer angebracht.

Preisbrecher und Marktmacher: Mitsumi

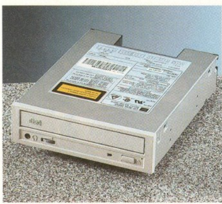
Eins muß man den Japanern bei Mitsumi lassen: Sie halten die Konkurrenz ganz schön auf Trab. Teure Geräte gibt es hier erst gar nicht; Mitsumi bringt offensichtlich erst eine Technologie auf den Markt, wenn man sie für unter 500 Mark anbieten kann. Das FX-400, im November angekündigt und im Januar ausgeliefert, ist der beste Beweis.

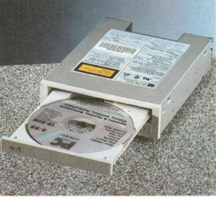
Das FX-400 ist ein E-IDE-Laufwerk, was bedeutet, daß es theoretisch an den gleichen Controller wie die Festplatte angeschlossen werden kann. Dazu muß es sich allerdings um einen modernen E-IDE-Controller handeln. Während diese nicht viel kosten und einfach auszutauschen sind, machen manche Festplatten Probleme. Wenn Sie beispielsweise schon zwei IDE-Platten benutzen oder nur eine, die sich mit dem Mitsumi nicht verträgt, muß doch eine extra Schnittstellen-Karte her. Die kostet nicht allzuviel und ist völlig jumperfrei zu konfigurieren.

Im Geschwindigkeitstest macht das Mitsumi eine exzellente Figur. In Verbindung mit einem E-IDE-Controller verbriet es

QUADRA, QUADRO, QUADRUPLE

Während sich die Hersteller beim Double- und Triplespeed-Laufwerk noch einig waren, herrscht Uneinigkeit über den Namen der vierfachen Dreher. »Double« und »Triple« leiten sich aus den englischen Wörtern für »zweifach« und »dreifach« ab, vierfach heißt aber »four times« und ein »Fourtimesspeed«-Laufwerk wäre doch sehr unelegant.
Quadro kommt aus dem Lateinischen und heißt »Vier«, korrekt sollte man also von »Quadrospeed« reden. Apple hat allerdings mit einer Macintosh-Serie namens »Quadra« die leicht verballhornte Bezeichnung in die Computerwelt eingeführt. Da es sich sowieso nur um ein Kunstwort handelt, ist akademisches Gehabe um »-dra« oder »-dro« eigentlich unnütz; wir schließen uns der »Quadra«-Bewegung an, weil's leichter von der Zunge geht und sich im Handel auch so eingebürgert hat.





Teuer, aber schnell: Das Toshiba XM-3601B dreht CDs mit der zu 4,4-fachen Geschwindigkeit und bietet Zugriffszeiten von 150 ms.

bei 600 KB/sec gerade mal 38 Prozent der Rechnerzeit. Für einen Lesevorgang mit 300 KB/sec wurden nur 19 Prozent benötigt – gegenüber 58 Prozent auf dem Teac ein gewaltiger Unterschied. Beim Lesen eines einfachen Videoclips (150 KB/sec) belastet das FX-400 den PC nur mit 9 Prozent.

Während es an der Lesegeschwindigkeit nichts zu meckern gibt, bleibt das Mitsumi beim Suchen von Dateien noch etwas behäbig; es verwendet als einziges Laufwerk im Test einen Spindel-Motor um den Laserkopf hin- und herzubewegen. Dieser ist langsamer als die Technik, die bei Teac und Toshiba verwendet wird. In der Praxis werden Sie diese Suchzeiten beispielsweise in Lexika und Datenbanken feststellen, wo das Mitsumi langsamer abschneidet als seine Kollegen. Ansonsten gibt sich das Laufwerk Mitsumi-typisch: Schnörkellos, funktional und etwas lauter als seine Kollegen. Die Schublade ist stabil, aber wie bei Mitsumi üblich nicht zum Zudrücken geeignet; wer die Schublade schließen will, sollte immer den Knopf benutzen, der allerdings gerade in Tower-Gehäusen schwer erreichbar ist. Wenn Sie schon einen E-IDE-Controller besitzen, ist der Anschluß absolut problemlos; ansonsten ist das Laufwerk derart günstig, daß die paar Mark für eine Extra-Controller-Karte immer noch drin sind.

Für ein paar Umdrehungen mehr: Toshiba

Bei Toshiba setzt man nicht nur auf die Mechanik: Eine neue Leseelektronik sorgt im »XM-3601B« dafür, daß Daten bei jeder Umdrehungsgeschwindigkeit gelesen werden können. Dadurch ergeben sich zwei Vorteile: Das Toshiba ist nicht an einfache Verdoppelung oder Vervierfachung gebunden; die fixeste Geschwindigkeit, die diese Elektronik zur Zeit verträgt, sind 4,4 mal mehr Umdrehungen pro Minute als bei einem Singlespeed-Laufwerk. Im Test konnten wir problemlos rund 670 KB/sec vom Laufwerk lesen – damit ist das Toshiba das schnellste CD-ROM-Laufwerk, das uns bisher untergekommen ist.

Durch die variable Drehzahl konnte Toshiba aber auch die Zugriffszeiten wesentlich verringern. Da sich eine CD mit sehr unterschiedlichen Geschwindigkeiten dreht, müssen andere Drives die CD erst bremsen oder beschleunigen, wenn der Laser eine große Distanz auf der CD überspringen will. Nicht so das Toshiba: Es kann gleich mit dem Lesen anfangen, noch während die Drehzahl angepaßt wird. So kommt es auf echte, meßbare Zugriffzeiten von 150 ms – üblich in der Doublespeed-Klasse sind Zugriffszeiten von 400 ms und mehr. Damit rückt das XM-3601B schon ganz schön nah an Festplatten heran; die haben zwar noch rund zehnmal kürzere Zugriffszeiten, aber in der praktischen Arbeit sieht man den Unterschied nur noch bei sehr komplexen Datenbankabfragen, die den Laser auf der Scheibe hin- und herhetzen.

Da das Toshiba mit einem SCSI-2-Interface ausgestattet ist, hängt die Prozessorauslastung zu einem guten Teil von der verwendeten SCSI-Karte ab. Wir verwendeten einen sehr schnellen Controller der Firma Adaptec und erreichten minimal schlechtere Werte als beim Mitsumi. Andere SCSI-Laufwerke (beispielsweise ein Doublespeed von Sony) belasteten den PC zwar noch weniger, aber alle gemessenen Werte boten immer noch riesigen Spielraum zu den MPC-2-Spezifikationen und lassen keinesfalls Gedanken an mögliche Ruckeleien aufkommen.

An dem Traumlaufwerk konnten wir nur zwei negative Details ausmachen: Nach dem Einlegen einer CD dauert es rund fünf Sekunden, bis man darauf zugreifen darf. Bei geöffnetem Laufwerk konnten wir sehen, daß das Toshiba offensichtlich die Höchstgeschwindigkeit mißt, mit der diese CD fehlerfrei gelesen werden kann. Und schließt man die Schublade, ohne eine CD-ROM eingelegt zu haben, gibt es ein häßlich schnarrendes Geräusch, das sich aber als völlig ungefährlich erweist. Dafür geht die Schublade bei sanftem Druck auch sofort zu; der Taster wird also eigentlich nur zum Öffnen benötigt.

Mit rund 900 Mark ist das XM-3601B das teuerste Laufwerk im Test; in diesem Preis ist das notwendige SCSI-Interface noch nicht inklusive, für welches man nochmal mit rund 200 Mark rechnen muß. Wer auf SCSI besteht und das Maximum an Leistung benötigt, ist hier aber an der richtigen Adresse.

Quadra gegen Double – was sagt die Praxis?

So schön auch die Euphorie über ein Quadraspeed-Laufwerk ist, sollte man doch den reelen Geschwindigkeitsgewinn nicht überbewerten. In vielen Fällen will der PC die Daten nämlich gar nicht so schnell haben und die hohe Umdrehungszahl ist umsonst. Spiele mit Videosequenzen fordern beispielsweise

CACHE ODER NICHT CACHE

Wer mit MS-DOS 6.22 arbeitet, hat mit »SmartDrive 5.01« ein recht leistungsfähiges Cache-Programm für CD-ROMs. Im Cache (Zwischenspeicher) werden häufig auf der CD gesuchte Informationen gar nicht mehr aus der CD, sondern aus dem RAM des PCs gelesen; da weniger auf der CD gearbeitet werden muß, steigt insgesamt die Lesegeschwindigkeit an. Genügend RAM vorausgesetzt (8 MByte, von denen mindestens 1 MByte als Cache herhalten kann) werden viele Programme durch Einsatz von SmartDrive schneller, als würden Sie von Double- auf Quadraspeed umsteigen.

600 kb/sec

300 kb/sec

normalerweise nicht mehr als 150 KB/sec an; einige wenige Ausnahmen wie »Cyberwar« bestehen auf einem Doublespeed-Drive, nutzen dieses aber auch nicht voll aus – dort belegt eine Sekunde Film zwischen 200 und 250 KByte. In diesen Fällen ist vielmehr ein Laufwerk gefragt, das den Prozessor möglichst wenig blockiert. Ein altes Mitsumi-Doublespeed ist in diesen Fällen einem Teac-Quadraspeed vorzuziehen; gerade auf einem langsameren PC, der ein Video umständlich entpacken muß, kommt es bei Laufwerken mit schlechtem Bus-Transferraten zu Ruckeleffekten.

Die volle Geschwindigkeit des Quadraspeed-Laufwerks wird nur ausgefahren, wenn Daten am Stück geladen werden, während der Prozessor nur sehr wenig tut; das Nachladen der Flugsequenz bei Wing Commander 3 zum Beispiel. Die Wartezeiten hier lassen sich beim Umstieg von Double- auf Quadraspeed verkürzen, aber keinesfalls halbieren. Bei unseren Messungen stellten wir fest: Warteten wir mit einem Doublespeed etwa eine Minute auf eine Szene, war sie mit dem Quadraspeed nach rund 40 Sekunden schon zu sehen. Viel sinnvoller als ein neues CD-ROM wäre hier eine Aufrüstung des RAMs von 8 auf 16 MByte; damit können bei Wing Commander 3 die Ladezeiten radikal verkürzt werden.

Quadraspeed wird erst richtig interessant, wenn Sie mit Ihrem PC auch andere Sachen machen als nur zu spielen. Anwenderprogramme wie »Corel Draw« können Sie dann bequem von CD laufen lassen und brauchen sie kaum noch auf die Festplatte zu installieren; die Ladezeiten sind zwar immer noch langsamer als von einer Harddisk, aber zügiges Arbeiten ist durchaus möglich. Auch wenn Sie CD-ROM-Nachschlagewerke benutzen, Shareware-Sammlungen auf CD auswerten oder ganze CDs auf Festplatte umkopieren wollen, merken Sie die Quadraspeed-Geschwindigkeit.

Sind Sie aber ein reiner Spieler und mit ihrem Doublespeed-Laufwerk ganz zufrieden, müssen Sie nicht gleich ins nächste Geschäft laufen, um unbedingt auf dem neuesten Stand der Technik zu sein. Stehen Sie hingegen heute vor der Entscheidung, 300 Mark für ein Double oder 400 Mark für ein Quadra-Laufwerk auszugeben, können Sie den zusätzlichen Hunderter ruhig investieren. **(bs)**

NOCH MEHR QUADRAS

Spätestens zur CeBIT im März sollte eine Welle erschwinglicher Quadraspeed-Laufwerke die Geschäfte erreichen. Rechnen Sie damit, daß bis zum Sommer fast alle Hersteller ihr Programm auf Quadraspeed umgestellt haben und es dadurch immer schwerer wird, noch ein Doublespeed-Laufwerk zu bekommen. Schon wie vor einem Jahr bei Singlespeed wird der Ausverkauf der Doubler einsetzen; wer noch kein CD-ROM hat, kann sicher bald für 150 Mark und weniger ein Qualitäts-Modell aus Lagerrestbeständen erwerben.

Gerüchte sprechen davon, daß Sanyo in Kürze ein Quadraspeed-Laufwerk auf den Markt bringt, in das 3 CDs eingelegt werden können; innerhalb von wenigen Sekunden werden die CDs im Laufwerk gewechselt. Noch wesentlich schneller als Quadra, beispielsweise ein nochmal doppelt so schnelles »Octaspeed«, sollte es in naher Zukunft nicht geben; immerhin dreht sich bei unseren Testmustern die CD bis zu 2200 mal in der Minute – noch schnellere Drehzahlen können zu mechanischen Problemen führen.




Preiswerte Joysticks im Test

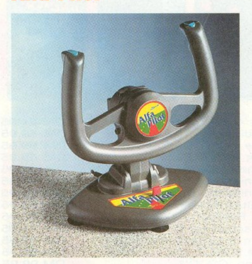
Test: Preiswerte Joysticks

KNÜPPELHART

Es müssen nicht immer teure Luxusknüppel sein: Auf dem Prüfstand unserer Joystick-Tester stehen diesmal interessante Angebote der unteren Preisregionen.

Eines steht fest: Mit einem schlechten Joystick macht das beste Spiel keinen Spaß. Ob Sie jedoch immer gleich eines der teueren Geräte aus den Häusern Thrustmaster oder Gravis benötigen, hängt nicht nur von Ihrem Geldbeutel ab. Die Entscheidung für einen Low-Cost-Stick kann schon ein kurzer Test beeinflussen.
Wir haben uns den kompakten »Flight Max« von Suncom, den für Simulationen vorgesehenen »Alfa Pilot«, den Thrustmaster-ähnlichen »Alfa Thunder« und das »Master Touch« von Alfa Data vorgenommen, mit dem Sie verstreute Tastenfunktionen über ein kleines Pad aufrufen.

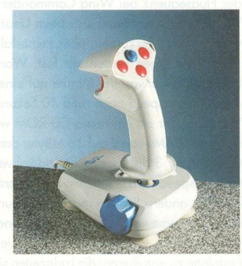
Alfa Pilot



Der linkshänderfreundliche Alfa Pilot (ca. 100 Mark) ist vor allem für Flugsimulationen und Rennspiele gedacht und überzeugt durch feinfühliges Steuern. Das liegt nicht zuletzt an den langen Wegen, die der Alfa Pilot bis zum Anschlag zurücklegt. Das hat aber auch Nachteile: Flotte Manöver und Reaktionen werden erschwert, der eher behäbige Stick ist damit überfordert. Außerdem müssen Sie immer mit zwei Händen steuern – der Griff zur Tastatur schränkt die Manöverierfähigkeit ein. Das Steuern ist gewöhnungsbedürftig, da die Gabelhörner gedreht und nicht wie bei einem Knüppel gekippt werden. Für Rennspiele ist das aber ein großer Vorteil, Flugsimulationsfans entschädigt die Schubkontrolle für die Umgewöhnung.

Alfa Thunder

Der »Alfa Thunder« bietet vier Feuerknöpfe, einen Vier-Wege-Schalter (»Coolie-Hat«) und eine analoge Schubkontrolle für schlappe 60 Mark. Auch hier täuscht die wenig ansprechende Optik, denn die Grifform und die Anordnung der Feuerknöpfe ist beispielhaft. Das Modell ist für Linkshänder ungeeignet, da das Rad für die Schubkontrolle unerreichbar auf der linken Seite sitzt – schade. Die vier Saugnäpfe plazieren den Stick auf sehr glatten Unterlagen gut und relativ sicher, doch schon auf minimal angerauhten Büromöbeln versagen sie kläglich.



Da der Knüppel nicht zum Thrustmaster FCS oder dem Flightstick Pro kompatibel ist, treten bei Strike Commander Probleme auf. Die Schubkontrolle wird nicht angesprochen und der Coolie-Hat reagierte ähnlich einem Flightstick Pro, aber eben nicht hundertprozentig. Bei anderen Programmen traten im Test keine Probleme auf.
Immerhin eignet sich der Knüppel gut für rasante Manöver, da er sehr schnell anspricht; für Einsteiger fast schon zu schnell. Der Coolie-Hat ist sehr gut zu erreichen und zu steuern, sofern er von einem Programm in der gewünschten Form unterstützt wird. Einem Joystick der Marke Wingman Extreme kann der Alfa Thunder trotzdem nicht das Wasser reichen. Obwohl Logitechs Paradestick fast doppelt so teuer ist, würden Sie hier an der falschen Stelle sparen.

Flight Max

Aus dem Hause Suncom kommt der »Flight Max« (ca. 80 Mark). Neben zwei Feuerknöpfen bringt er noch eine Schubkontrolle und ein analoges Seitenruder mit. Positiv fällt gleich das hohe Gewicht auf, das dem Stick einen sicheren Stand auf dem Schreibtisch beschert. Linkshänder dürfen sich über die Anordnung der Tasten freuen, denn der Flight Max ist auch für sie optimal zu bedienen. Der Griff liegt gut in der Hand, es fehlt aber eine Stütze für den Handballen, wie sie beispielsweise der Alfa Thunder bietet. Hinter einer Klappe verbergen sich zwei Schalter, mit denen Sie die Reihenfol-

ge der Feuerknöpfe vertauschen und die Schubkontrolle von Rechts- auf Linkshandbetrieb wechseln.

Mit dem Flight Max steuert man sehr feinfühlig, größere Sprünge bei langsamen Bewegungen sucht man vergebens. Nachteilig ist, daß er nicht zum Flightstick Pro und dem Thrustmaster FCS kompatibel ist, denn das degradiert ihn öfter zum reinen analogen Stick ohne Zusatzfunktionen. Flugsimulationen und Rennspiele wie Indycar Racing, die zwei Joysticks benötigen, lassen sich sehr gut damit spielen.

Master Touch



Mitten im schönsten »Catfight« in Wing Commander 3 müssen Sie auf einmal den Blick vom Monitor abwenden und die Tasten für den Funk suchen, eine neue Waffe auswählen oder ein Ziel aufschalten. Mit Joysticks wie dem Gravis Phoenix kein Problem, da dessen Tasten nach Wunsch programmierbar sind. Wer sich den Phoenix nicht leisten kann oder will, findet im »Master Touch« (rund 100 Mark) eine Alternative. Zwölf Tasten, die ähnlich dem Ziffernblock angeordnet sind, lassen sich mit jeweils einem Tastaturzeichen belegen – ohne Softwaregewürge. Die linke Hand bedient die Tasten, die rechte den Joystick; nur Linkshänder haben damit Probleme. Das Master Touch wird einfach an den Tastaturport angeschlossen, das Keyboard stöpselt man an eine Buchse im Master Touch an. Nachteil: Kombinationen wie »Alt+F4« sind nicht möglich.

Fazit

Den rundum besten Eindruck hinterließ der Flight Max von Suncom. Er wird häufig unterstützt, ist solide verarbeitet und funktioniert zuverlässig. Für spezielle Einsätze wie Autorennen und diverse Flugsimulationen taugt der Alfa Pilot, der aber bei flotten Actiontiteln im Wing-Commander-Stil versagt. Der Alfa Thunder ist wie der Flight Max auf die Unterstützung der Programme angewiesen, leistet dann aber Ordentliches. Je nach Ihren spielerischen Vorlieben ist das Master Touch eine sinnvolle Ergänzung. Wenn Sie aber keine Probleme mit dem Keyboard haben oder wenig Simulationen spielen, ist die Investition überflüssig. **(fs)**

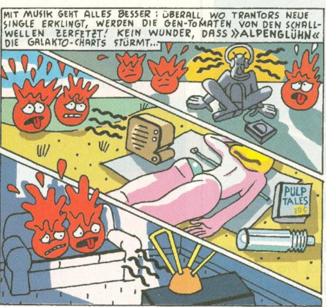
Info-Adressen: AB Union, Unterschleißheim (Alfa Data-Produkte); Leisuresoft, Bönen (Flight Max)

STAR KILLER

·INSIDE SERVER· 67

NUR DIE SCHALLWELLEN VON TRANTORS GESANG KÖNNEN DIE GEN-TOMATEN VERNICHTEN. DOCH DIE BEFREIUNG DES UNIVERSUMS KOMMT WOHL ZU SPÄT FÜR DIE BEWOHNER VON SHAREBÄR XI, DIE ANGESICHTS DER ANRÜCKENDEN NACHTSCHATTENGEWÄCHSE KAUM MEHR HOFFNUNG HABEN. **Z**U DUMM, DASS SICH STARKILLER UND DR. BOBO AUF DIESER WELT AUFHALTEN...

STORY: HEINRICH LENHARDT
BILDER: ROLF BOYKE

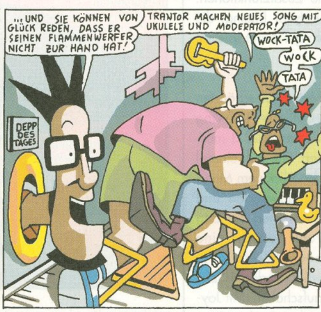






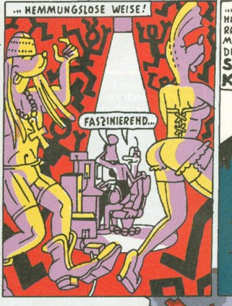




























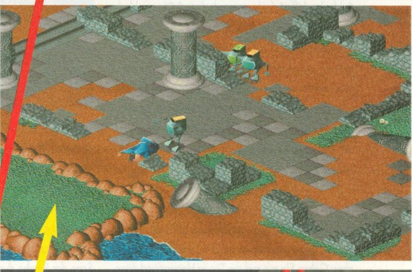


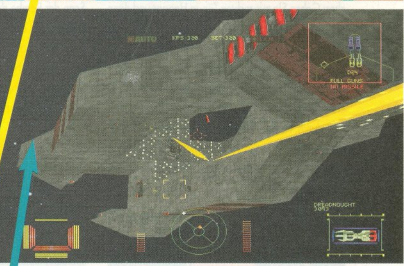


FORTSETZUNG FOLGT...









TIPS & TRICKS ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

Player's Guide: »Cyberia«

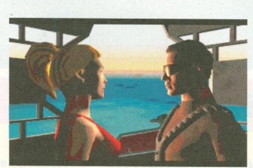
AUFGETAUT

Weil's neulich schon wieder heftig taute, unternahm das PC Player-Team einen ausgedehnten Cybirien-Ausflug und brachte eine Komplettlösung mit.

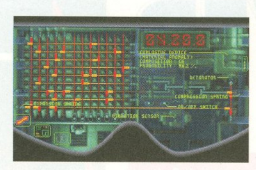
Ersticken Sie schon wieder an einer Überdosis Halon? Läßt sich der Lastwagen auf dem Schlachtschiff einfach nicht erledigen? Die reichhaltig bebilderte Komplettlösung zu »Cyberia« sollte alle Probleme lösen, die Sie auf der Reise in das bitterkalte Forschungslabor brauchen.
Und damit die Gehirnzellen nicht einfrieren, haben wir selbstverständlich alles auf Puzzle-Level 3 gespielt; wenn Sie eine niedrigere Stufe gewählt haben, sind die Rätsel einfacher, aber nach dem gleichen Schema zu lösen.

Die Bohrinsel

Auf der Bohrinsel von Santos angekommen, folgen Sie am besten den Anweisungen über den Lautsprecher: Gehen Sie zur rechten Tür im Hangar und dann den Gang entlang. Wenn uns die junge Dame mit der Waffe zum langsamen Umdrehen auffordert, drehen wir uns linksherum in ihre Richtung – alles andere endet tödlich. Nach kurzem Geplänkel folgt die erste Actionszene – Zähne zusammenbeißen, da muß man durch. Heißer Tip: Wenn Sie die Worte »Magnetic Mine« hören, sollte schnellstens das Wasser nach dieser Mine abgesucht werden, da diese am meisten Schaden verursacht.



In der oben abgebildeten Szene entscheidet sich, ob Zak gleich weiter darf oder sich erst durch die Bohrinsel kämpfen muß. Wenn Sie auf den Feuerknopf drücken, lehnt er den Danke-schön-Kuß ab und darf dafür gleich zum Jet gehen. Küssen Sie hingegen die Dame, gibt das Ärger mit Santos, der Sie solange aufhält, daß Agenten des Kartells die Bohrinsel stürmen und Sie sich bis zum Jet durchkämpfen müssen. Unser Tip: Lassen Sie das mit dem Kuß bleiben...



Wenn Sie sich wundern, warum gleich nach dem Abheben immer diese häßliche Explosion den Bildschirm verunstaltet, haben Sie wahrscheinlich vorher nicht den Jet geprüft und dabei die Bombe übersehen, die unter einer Tragfläche tickt. Das Entsichern der Bombe ist ein logisches Puzzle mit Schaltern und Federn, das zu entschlüsseln ist, wenn mit »F2« ein Scan der Bombe durchgeführt wird. Für ganz Ungeduldige hier die Lösung: Erst den linken der beiden höheren Schalter betätigen, dann in der unteren Schalterreihe Nummer Zwei nach oben, Nummer Sechs nach oben, Nummer Fünf nach unten und Nummer Vier wieder nach oben.



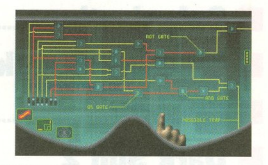
Gleich in der ersten Actionszene sollte ein Lastwagen auf einem Schlachtschiff vernichtet werden. Wenn Sie an dieser Stelle immer selber detonieren, waren Sie vorher nicht aufmerksam genug. Man muß bei den vorherigen Überflügen in jedem Fall die Kanonen des Schiffs ausschalten. Bleibt auch nur eine dieser Kanonen übrig, erhascht uns diese, wenn wir uns im letzten Durchgang um den Laster kümmern wollen.
In den weiteren Actionszenen gibt es dann nur noch selten solche unscheinbaren Ziele, die später große Probleme bereiten, wenn man sie nicht beim ersten Durchgang erwischt. Mit etwas Übung sind alle Flugszenen im ersten Anlauf zu schaffen. Das Fadenkreuz steuert sich mit einem Joystick übrigens präziser als mit der Maus – vorausgesetzt, Sie haben einen echten analogen Stick und kein digitales Gamepack.

Im Cyberia-Komplex

Der Cyberia-Komplex ist in zwei Ebenen aufgeteilt. Sie können ihn über zwei verschiedene Eingänge erreichen. Die Entscheidung wird an einer Weggabelung getroffen, auf die wir beim Fußweg stoßen.



Der linke der beiden Wege führt zu einer Tür, vor der eine Wache steht. Diese Wache kann nur mit einem gezielten Schuß ausgeschaltet werden. Das Timing muß dabei absolut präzise stimmen. Gehen Sie aus der Deckung, sobald die Wache ihre Waffe nach dem Rückstoß wieder senkt, und drücken Sie sofort den Feuerknopf.

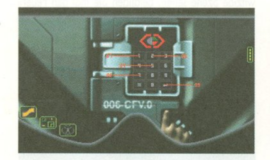


Nach der Wache stehen Sie an einem »Perimeter-Lock«. Das Puzzle mit den logischen Gattern folgt der üblichen Methode. Für Ungeduldige die Komplettlösung der Schalterstellung: oben, oben, oben, unten, unten, unten, oben.
Danach treten Sie in den ersten Rundgang des Komplexes ein (siehe unten).



Der rechte Weg durch das Eisgebirge führt Sie zu einem Ventilator, durch den man im richtigen Augenblick springen muß. Hier hilft nur Ausprobieren und exaktes Timing. Danach betreten Sie eine Reihe von Räumen, in denen ein lautes Geräusch Sie lähmen wird. Nur wenn wir ohne Umwege direkt zum Aus-

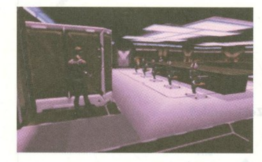
gang gehen, können wir den Raum verlassen. Auch hier hilft nur probieren. Danach geht man in den Raum, der auf unserer Karte als »Lagerraum« bezeichnet wird.



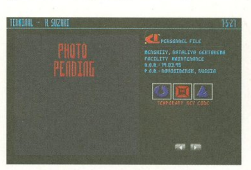
Als nächstes sollte versucht werden, das Sicherheitstor im Gang zu öffnen. Benutzen Sie die Infrarot-Analyse der Blades, um festzustellen, welche Tasten als letzte gedrückt wurden. Die zu findende Kombination lautet 2 5 7 1.



Direkt hinter der Sicherheitstür liegt auf der Außenseite des Rundgangs ein Raum, in dem sich vier Kartell-Agenten aufhalten. Die beiden mittleren müssen Sie direkt beim Eintreten in den Raum ausschalten. Die passende Tastenkombination ist: Einmal rechts, Feuer, nochmal rechts, Feuer. Dann sollten Sie sich hinter der Kiste ducken und nur auftauchen, wenn beide anderen Kartell-Agenten geduckt sind. Wenn einer der beiden aufsteht, wird Ihre Reaktionszeit ausreichend sein um zu zielen.
Der nächste Raum, bei uns in der Karte als »Security« bezeichnet, gibt Ihnen in VidMails Hints für das Knacken eines Paßwortes.



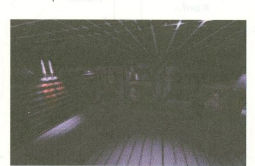
Als nächstes betreten wir den Konferenzraum, der einen Durchgang zu versperrten Teilen des ersten Levels bietet. Nach dem Betreten sollten Sie still stehenbleiben, bis »Arnold« den Raum verläßt. Dann geht man in Deckung, feuert einmal auf den Kartell-Agenten, sucht wieder Schutz hinter der Wand und verläßt diesen Platz für einen zweiten Schuß nur, wenn der Gegner gerade unter den Tisch abgetaucht ist. Durch den Konferenzraum erreichen Sie das abgesperrte Viertel dieses Levels.



Im letzten Raum befindet sich ein Computer, der ein Paßwort verlangt. Wie Sie aus den Vidmails wissen, handelt es sich um den Namen eines »Idols« eines Komplex-Angestellten. An der Wand einer Schlafkoje findet man das Bild eines bekannten deutschen Wissenschaftlers – versuchen Sie es mit dessen Nachnamen. Der Computer spuckt daraufhin Daten über alle Angestellten und – wichtig – den vorläufigen Zugangscode für die neue Reinigungskraft aus.



Auf dem Weg zurück öffnet sich die Lifttüre und ein Kartell-Agent wirft eine Granate. Hier muß man schnell reagieren: Noch im Lauf an der Türe vorbei drücken Sie die »Rechts«-Taste und feuern, sobald sich Zak auf den Lift gedreht hat. Saß der Schuß, gehen wir sofort auf den Lift zu und geben so schnell wie möglich den Code der Reinigungskraft ein, worauf sich – wenn alles richtig gemacht wurde – der Lift mit der Granate schließt. Damit haben Sie zwar Ihr Leben gerettet, aber den Weg in das zweite Stockwerk versperrt... oder?



Im Lagerraum gibt es glücklicherweise eine Kiste, die zur Seite geschoben werden kann. Dahinter ist ein Lastenaufzug, der uns nach unten bringt. Ist unten an der Tür ein Kartell-Agent zu sehen, haben Sie auf dem oberen Stockwerk nicht alle Aufgaben erledigt – fahren Sie wieder hoch und prüfen Sie alle Räume.



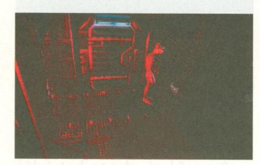
Der Frachtlift führt in eine Kammer, die mit nicht atembaren Halon-Gas gefüllt werden kann, was der Kartell-Agent hinter der Glasscheibe auch gerne tut. Die einzige Möglichkeit ist, sich vorbeizuschleichen. Dazu gehen Sie vorsichtig an die Position direkt beim leeren »Oxygen«-Schrank und warten den Augenblick ab, in dem sich der Agent seinem Computer zuwendet. Genau in dem Moment laufen wir nach vorne los und bleiben auf der »Cursor-oben«-Taste, bis wir durch die Tür nach draußen gelangt sind. Im Gang angekommen, geht man sofort durch die obere Tür, um den Agenten auszuschalten, der hinter der Glasscheibe zu sehen war.



Danach laufen Sie auf die Tür zu, die in unserer Karte mit »Action« gekennzeichnet ist. Dahinter sind zwei sehr schußfreudige Agenten zu treffen. Sobald sich die Tür öffnet, steuert man nach links in Deckung. Atmen Sie jetzt tief durch und lassen sich ein wenig Zeit. Sie müssen warten, bis beide Agenten in Deckung sind. Nun stehen Sie auf und hoffen, daß sich der Agent auf den Sie zielen, ebenfalls nach oben bewegt. Steht hingegen der andere Agent auf, geht man sofort wieder in Deckung. Versuchen Sie nicht, sich zu drehen, wenn Sie stehen. Drehen Sie sich grundsätzlich nur, wenn Sie hocken. Es ist besser, lieber länger geduckt zu bleiben, da nicht direkt vor dieser Sequenz gespeichert wird.



Die Tür zum Immunisierungs-Raum benötigt eine »Keycard«. Diese liegt im Krankenzimmer; allerdings können Sie auch hier eine bestimmte Tür nicht öffnen. Es gibt aber einen Trick – man geht an den Computer und schaltet die Ventilation ein; auf dem Videomonitor sollte ein schwarzes Viereck im entsprechenden Schacht zu sehen sein. Gehen Sie nun zurück in die Halon-Kammer.



Im Raum mit dem Frachtlift ist eines der Gitter locker. Entfernen Sie es und gehen Sie durch den Lüftungsschacht. Nach einer Weile kommen wir an der Ventilation der Krankenzimmer vorbei und können die Schlüsselkarte von dieser Seite aus erreichen.



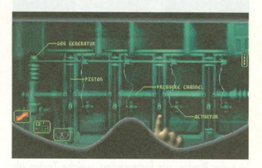
Wie Ihnen eine Vidmail mitteilt, müssen Sie mit Hilfe von Nanotechnologie eine der drei Proben von M6 bis M8 von der Virenverseuchung befreien. Je nach Actionschwierigkeitsgrad muß das Endergebnis der Actionszene 50, 72 oder 80 Prozent sein. Merken Sie sich, bei welcher der drei Proben dieses Ergebnis erreicht wurde.



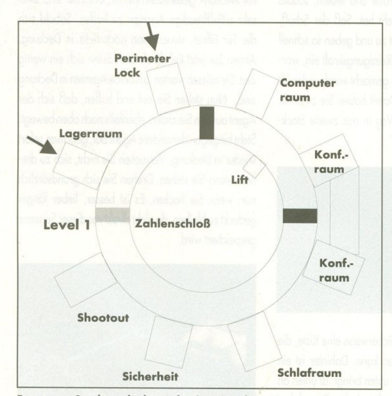
Wenn man in die Immunisierungskammer gegangen ist, ohne daß eine der drei Proben entseucht war, darf man gleich wieder einen alten Spielstand laden – wegen der Viren steht der Bereich unter Quarantäne. Sie dürfen nicht heraus und wenn Sie sich nicht schnell impfen, nehmen Sie ein gar schröckliches Ende... Zur Impfung wählen Sie am Computer die Probe, die Sie erfolgreich entseucht haben, und gehen dann auf die Impf-Plattform. Danach können Ihnen die Viren nichts mehr anhaben.



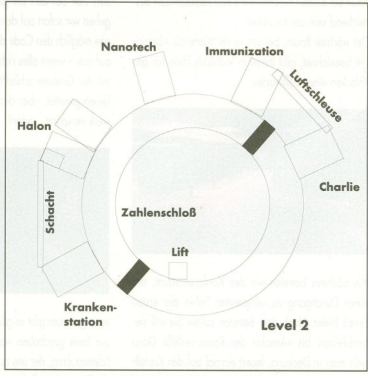
Das letzte Stück Weg zu Cyberia kann aber erst zurückgelegt werden, wenn Sie mit der »Charlie«-Sonde sämtliche Killerorganismen aus dem verseuchten Gang entfernt haben. Dies ist eine der schwersten Actionsequenzen im Spiel. Mit der ENTER-Taste lösen Sie eine Extra-Waffe aus. Wollen Sie eine witzige Szene sehen, betätigen Sie mal den Feuerknopf, während die Sonde gerade den Systemcheck macht.



Ganz zum Schluß wartet ein besonders gemeines Schloß auf Sie. Die Tür zum Ziel öffnet sich nur per Gasdruck. Dazu müssen die vier Ventile alle auf Mittelposition gebracht werden, was aber gar nicht so einfach ist, da diese nur nach oben »geblasen« werden können und dann langsam herabsinken. Die beste Methode, diesen Jonglierakt zu schaffen, ist folgende: Alle Ventile komplett absinken lassen. Jetzt im Abstand von etwa einer halben Sekunde das zweite, dann das vierte, dann das dritte Ventil auf den oberen Anschlag bringen. Nun muß man versuchen, das erste Ventil durch feines Nachregulieren in Mittelposition zu halten. Mit etwas Übung gelingt das spätestens im dritten Versuch.
Die Tür zu Cyberia steht offen. Jetzt folgen noch eine relativ einfache Actionsequenz und ein offenes Ende. Unser Tip: Hören Sie sich den Abspann bis zuletzt an – »Cyberia 2« ist offensichtlich schon in Arbeit. **(bs)**



Das erste Stockwerk des Cyberia-Komplexes



Das zweite Stockwerk des Cyberia-Komplexes



EIN BIT MEHR...!

Spiele

Titel		Preis
Aces of the Deep	DV	84,95
Bundesl. Manager 3	DV	69,95
Colonization	DV	89,95
Creature Shock	DV	99,95
Cyberia	DA	99,95
Dark Forces	DV	??,??
Doom 2	DA	79,95
Dragon Lore	DV	79,95
DSA - Sternenschweif	DV	79,95
Ecstatica	DA	89,95
Inferno	DV	99,95
King's Quest 7	DV	89,95

Natürlich haben wir auch fast alle anderen Programme zu absolut günstigen Preisen!!!

Panzer General
CD-ROM/DISK DA
79,95

Bioforge
CD-ROM DV
84,95

Titel		Preis
Kyrandia 3	DV	84,95
Little Big Adventure	DV	89,95
Magic Carpet	DV	89,95
NASCAR Racing	DV	84,95
Quarantine	DV	79,95
System Shock Enh.	DV	84,95
Transport Tycoon	DV	89,95
Under a killing Moon	DA	99,95
US Navy Fighters	DV	89,95
Warcraft	DA	79,95
Wing Commander 3	DV	104,95
Wings of Glory	DV	84,95

Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

EROTIK

Adult Movie Almanac 99,95
die scharfe Erotik-Datenbank
Adventures of Mikki Finn 89,95
Top Movie von Starware - 2 CD's
After Midnight 79,95
Screen Saver(!) - heißes Teil
Beverly Hills 90269 69,95
Top-Movie mit Diedre Holland
Busty Babes 3 79,95
Unser Tip! Fotos in Super-Qualität
Carol Lynn: Hotel Bizarre 69,95
90 min. Video
Danish Girls Exclusive 39,95
Original dänische Privatmodelle
Danish Girls Only 1+2 je39,95
Privatfotos dänischer Mädchen
Girls in Lack und Leder 2 69,95
der 2. Teil der Fetisch-Reihe
High Volume Nudes 64,95
500 High-Quality-Fotos
Night Watch 1 79,95
Adventure um amerik. Wachgirls

Versandkosten: Nachnahme 9,95 DM; Vorkasse (EC-Scheck) 5,95 DM; ab einer Bestellsumme von 250,-- DM erfolgt die Lieferung versandkostenfrei!

Sie interessieren sich für gute Erotik-CD's, haben aber Angst Ihr Geld für minderwertige Ware auszugeben?
Dann empfehlen wir Ihnen unsere Adult-Sampler

"A Taste of Erotica"
"Virtual Vibrations"
"Vivid Sampler"

Jeder dieser Sampler enthält viele Demoversionen der besten Erotik-CD's aus unserem Programm.
Hier können Sie sich selbst von der Top-Qualität dieser Programme überzeugen.
Und das zum Preis von nur

19,95 DM

oder alle drei zusammen für

49,95 DM

Erotik-CD's nur gegen Altersnachweis (Ausweiskopie)!

Night Watch 2 89,95
2. Teil des Bestsellers
Ropes & Chains 39,95
Fesseln & Ketten
Sensous Girls 3D 59,95
3D-Bilder (inkl. 3D-Brille!!!)
SEEDY-ROM Sixpack 239,95
6 CD's mit über 29000(!) Fotos
Sex CD-ROM 1 - 3 je 34,95
über 2000 Bilder je CD
Seymore Butts Adventure 99,95
der absolute Top-Hit aus den USA
Sweet Cheeks 49,95
über 1700 Bilder und 100 Anims.
The Dream Machine 99,95
interaktives Adventure - Bestseller
Touch me, feel me 69,95
Einblicke in die "Lesbian Love"
Tracy, I love you 59,95
Film mit Top-Star Tracy Lords
XXX-treme 39,95
über 1500 Bilder

Kein Ladenverkauf. Selbstabholung nach telefonischer Absprache möglich
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht!

---

neu **Hint Shop** neu

Alle Lösungen zu Computerspielen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service für:

nur 19,95 DM

Bitte Gratisliste anfordern

Hint Shop
Inh.: Christian von Mellenthin
Sülzgürtel 96 · 50937 Köln

Bestellannahme Tag & Nacht
Tel : 0221/ 4200942
Fax: 0221/ 4200942

	CD-ROM	3,5" HD
Aces of the Deep	87,90	81,90
Battle Isle II	59,90	89,90
Cyberwar 3 CD's	109,90	-------
Cyclomania	81,90	-------
Dark Sun 2	87,90	-------
Dawn Patrol	87,90	-------
Die Siedler	-------	89,90
Dragons Lair	81,90	-------
Ecstatica	93,90	-------
Hanse, die Expedition	-------	51,90
Inferno	99,90	-------
International Tennis Open	87,90	69,90
Kyrandia 3 + 2	87,90	-------
Lemmings 3	77,90	79,90
Magic Carpet	93,90	-------
Master of Magic	-------	79,90
Monthy Python's	81,90	-------
Nascar Racing	81,90	81,90
NHL Hockey	------	89,90
Novastrom	93,90	-------
Outpost	83,90	-------
Power Dive	57,90	49,90
Quarantine	81,90	-------
ran Trainer	93,90	81,90
Rebel Assault	83,90	-------
Rise of the Robots	-------	75,90
Sim City 2000	-------	85,90
Simon the Sorcerer	-------	95,90
Space Simulator	-------	139,90
SSN-21 Seawolf	-------	89,90
Star Crusader	87,90	79,90
Star Crusader Speech Pack	39,90	49,90
Star Trek TNGeneration	93,90	-------
Sternschweif DSA	83,90	------
Theme Park	89,90	89,90

	CD-ROM	3,5" HD
Tie Fighter	------	89,90
Transport Tycoon	93,90	93,90
Ultimate Body Blows	69,90	61,90
Under a killing Moon	105,90	------
Universe	69,90	69,90
US-Navy Fighters	93,90	------
Wolf	76,90	75,90
X-Wing Data	76,90	-------
X-MAS Lemmings	49,90	-------

CD-ROM CR 501 B	179
Mitsumi FX-300 3x	399
Vertos 300 IDE 2x	269
Mitsumi FX-001 2x	239
Spea Mirage P64 PCI 2MB	449
420 MB Conner IDE	369
850 MB Conner E-IDE	599
540 MB Western D E-IDE	449
1030 MB WD E-IDE	859
Tetsuo E-IDE Kontrl	59
Aktiv Lautsprecher 25 W	69
3,5" High Quality HD form. 10	8,90
3,5" NoName HD formatiert ab	4,80
3,5" Diskettenbox 100er	12,90
OS/2 2.0	49
OS/2 Warp 3 CD	129
Handbücher von Microsoft z.B. Word f. Win 6.0	49
Joysticks ab	59
Multimedia Office Paket	989
Snowboard CD-ROM	49
PC Check CD-ROM div. Check und Benchprogramme	39
Fonts und Icons CD-ROM	39
MS Works 3.0 3,5" dt.	99
Terratec Soundk. Maestro 32	699
Terratec Soundk ab	199
Soundblaster Developer Kit für Soundblaster Familie	159

weitere Hardware, wie Grafikkarten, Festplatten, Mäuse, Monitore, Drucker, Druckerzubehöhr auf Anfrage. Wir besorgen (fast) alles!

100 *High Quality Disketten 3,5" HD formatiert incl. Disketten-Box* **89 DM**

Gewinnen Sie ein Pentium Motherboard P-60 incl. Intel P-60 Chip!
Kaufen Sie unser 1 jähriges Bestehn-Bundle (100 High Quality Disketten incl. Diskettenbox.) Der 50. und der 75. Käufer erhält je eine Graphikkarte 2 MB nach Wunsch, der 100. Käufer gewinnt das Pentium-Motherboard. Teilnehemen können nur Käufer des Angebots, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Gewinner wird bekannt gegeben.

OS/2 2.0 49 DM

CHS Marquort Computer Handel Service
Wir besorgen (fast) alles!
Konsul-Lieder-Allee 15
24226 Heikendorf Tel 0431-23 24 32 Fax 23 25 32

Es gelten die AGB (die Allgemeinen Geschäftsbedingungen) der Firma CHS Marquort. Angebote freibleibend, Zwischenverkauf vorbehalten, Preise incl. Mwst und zzgl. Versandkosten. Auf Wunsch erfolgt Versicherung der Ware. Es kann vorkommen, daß unser Telefon mal nicht besetzt ist, wir haben dafür einen Anrufbeantworter eingeschaltet. Haben Sie keine Angst Ihre Bestellung auf den Anrufbeantworter zu sprechen, sie wird auf jeden Fall bearbeitet.

Okay Soft

Inh. Herbert Wirnshofer

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294

hotline news 09674-8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!

Titel		Preis
1942-Pacific Air War	DA	83.90
Aces of the Deep	DV	82.90
Alien Legacy	DA	67.90
Armored Fist	DV	87.90
Battle Bugs	DV	67.90
Battle Isle 2	DV	71.90
Baulöwe	DV	81.90
■ *Black Hawk*	*DV*	*65.90*
Bundesliga M. Hattrick	DV	75.90
Burning Steel 2	DV	87.90
■ *Cannon Fodder 2*	*DA*	*64.90*
Chaos Engine	DA	51.90
Colonization	DV	89.90
■ *Crystal Caliburn*	*DV*	*69.90*
Das schwarze Auge 2	DV	72.90
- Speech Pack		38.90
Dawn Patrol	DA	74.90
Der Clou	DV	79.90
Desert Strike		67.90
Die Siedler	DV	71.90
■ *Disneys Aladdin*	*DA*	*65.90*
Doppelpass	DV	72.90
Dream Web	DV	76.90
■ *Earthsiege*	*DV*	*82.90*
Erben der Erde	DV	79.90
F14 Fleet Defender plus	DA	89.90
FIFA Soccer	DV	68.90
Front Page Baseball		81.90
Grandest Fleet		66.90
Hand of Fate/Kyrandia 2	DV	65.90
Hanse Deluxe	DV	42.90
Höhlenwelt-Saga	DV	87.90
■ *Hokum KA 50*	*DV*	*78.90*
Ishar 3	DV	64.90
■ *Journe Alien Logic*		*69.90*
■ *Jungle Strike*	*DA*	*74.90*
Kick off 3	DV	51.90
■ *König der Löwen*	*DA*	*65.90*
Lemmings 3	DA	59.90
- X-Mas Lemmings	DA	37.90
Lode Runner	DV	75.90
Lollypopp	DV	75.90
Lord of the Realm	DV	61.90
Lothar M. Super Soccer	DV	65.90
Mad News	DV	79.90
Master of Magic	DV	86.90
Metal + Lace		73.90
Micro Machines	DA	55.90
Nascar Racing	DV	77.90
■ *Panzer General*	*DA*	*77.90*
Pinball Fantasie	DA	59.90
Pizza Connection	DV	76.90
Police Quest 4	DV	67.90
■ *Powerdrive*	*DA*	*54.90*
Rise of the Robots SVGA	DV	72.90
Rüsselsheim	DV	65.90

Titel		Preis
Sam + Max	DV	85.90
Sensible World o. Soc.	DV	71.90
Sim City 2000	DV	82.90
Simon the Sorcerer	DV	82.90
Space Simulator	DV	112.90
SSN 21 Seawolf	DV	71.90
Star Treck 2	DV	79.90
Syndicate	DV	79.90
System Shock	DA	73.90
Themepark	DV	71.90
Tie Fighter	DV	92.90
- Defender of Empire	DV	38.90
Transport Tycoon	DV	89.90
Universe	DA	65.90
Wing Com. Armada	DV	64.90

Double Speed CD ROM

SONY	289.-
GOLDSTAR	249.-
MITSUMI Triple Speed	310.-
ROLAND SCD 15	449.-

Spiele auf CD-Rom:

Titel		Preis
Aces of the Deep	DV	82.90
■ *Alone in the Dark 2*	*DV*	*82.90*
Armored Fist	DV	87.90
Battle Isle 2	DV	77.90
- Erbe des Titan	DV	51.90
Bertelsmann Univ. 95		76.90
■ Bioforge	DV	90.90
Burning Steel 2	DV	81.90
■ *Civili. + Colonization*	*DA*	*89.90*
Comanche incl. Miss	DV	69.90
■ *Commander Blood*	*DA*	*81.90*
■ *Combat Classic 3*	*DV*	*65.90*
Creature Shock	DV	94.90
■ *Cyberia*	*DA*	*89.90*
Cyberwar	DV	99.90
Cycle Mania	DA	75.90
■ Dark Forces		a.A.
Das schwarze Auge 2	DV	77.90
Dawn Patrol	DV	82.90
Day of Tentacle	DV	91.90
Desert Strike		67.90
Doppelpass	DV	72.90
Dream Web	DV	75.90
■ Dungeon Master 2		a.A.
Earthsiege	DV	82.90
Ecstatica	DA	81.90
Erben der Erde	DV	81.90
F14 Fleet Def. Gold		87.90
Fifa Soccer	DV	68.90

Titel		Preis
Gabriel Knights	DV	82.90
■ *Hell - A Cyberpunkt..*	*DA*	*91.90*
Hidden Below	DV	69.90
Höhlenwelt-Saga	DV	81.90
Inferno	DV	97.90
■ *Ishar 3*	*DV*	*85.90*
Jungle Strike		71.90
■ *Kingdoms of Germany*	*DV*	*63.90*
Kings Quest 7	DV	82.90
Kolumbus	DV	82.90
Kyrandia 3	DV	89.90
Lemmings 3	DA	63.90
- X-Mas Lemmings	DA	37.90
Little Big Adventure	DV	89.90
Lord of the Realm	DV	69.90
■ *Lost Eden*	*DA*	*94.90*
■ *Master of Orion - UFO*	*DA*	*68.90*
Mega Race	DA	47.90
Myst	DA	85.90
Nascar Racing	DA	84.90
NHL 95	DA	77.90
Noctropolis	DV	90.90
Novastorm	DA	76.90
Oldtimer	DV	81.90
Panzer General	DA	77.90
PGA Tour Golf	DA	91.90
Police Quest 4	DV	82.90
■ *Power Drive*	*DA*	*58.90*
Pinball Dreams Deluxe	DA	71.90
Privateer + Strike c.		83.90
Quarantine	DV	75.90
Ran Trainer	DV	87.90
■ *Ravenloft*	*DV*	*71.90*
Rebell Assault	DA	80.90
■ *Retribution*	*DA*	*67.90*
Rise of the Robots	DV	79.90
Sam + Max	DV	93.90
Sim City 2000	DV	89.90
Simon the Sorcerer	DV	82.90
Space Quest Antologie	DA	82.90
Star Treck 25th..	DA	66.90
Star T.Tech Manual		94.90
■ *Stonekeep*		*a.A.*
■ *Systeme Shock SVGA*	*DV*	*83.90*
Themepark	DV	73.90
Transport Tycoon	DV	89.90
Under a Killing Moon	DA	95.90
US Navi Fighter	DV	90.90
■ *Virtuoso*	*DA*	*92.90*
Warcraft	DA	75.90
Wing Commander 1+2		66.90
■ *Wing Commander 3*	*DV*	*99.90*
■ *Wings of Glory*	*DV*	*77.90*
■ World Cup Golf	DV	74.90
X-Wing	DA	63.90

■ aktuelle NEUHEITEN

kostenlose Komplett-Liste (System angeben) anfordern, incl. Lösungsheften ab 9.90 !!

Soundblaster Pro Value Edition	165.-
Soundblaster 16 Multi CD ASP	325.-
Soundblaster 16 Value Edition	205.-
Soundblaster AWE 32	499.-
Roland SCC-I	915.-
■ Roland SCD 10	359.-
■ Roland SCD 15	449.-
Gravis Ultrasound MAX	385.-
ORCHID Sound Wave 32 plus	399.-
■ ORCHID Wavebooster 2	189.-
■ Mitsumi FX300 Triplespeed *	310.-
■ Mitsumi Quattrospeed *	409.-
* Betrieb über Stecker f.zweite Festplatte - Kontrollerkarte	29.-

■ Goldstar GCD-R420 B	249.-
Sony CDU 33a-81	289.-
GRAVIS schwarz oder transp.	59.-
GRAVIS Gamepad	46.-
GRAVIS PRO	69.-
GRAVIS "Phönix"	255.-
Flight Stick Pro	143.-
■ Wingman Extrem	85.-
Thrustmaster F16 Flight	275.-
■ Yakumo Ergo Maus	29.-
■ Yakumo Maus	18.-
■ Logitech - Pilot seriell	54.-
Screenbeat Aktivboxen	43.-
Creativ Labs SBS 300	189.-

Stammkunden o. Vorauskasse	*DM*	*5.90*
Nachnahme zzgl. 3,- Zkgeb.	*DM*	*8.90*
Ausland (Vorauskasse)	*DM*	*15.00*

Neu: **24 - 48 Stunden** LIEFER - SERVICE *Komplett-preis!* **7.-**

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!

Schüler- und Studentensoftware:

Office 4.2 Standard CD	490,-
Office 4.3 Profess. CD	650,-
dBase 5.0 Win od. DOS	390,-
Andere auf Anfrage lieferbar	
OS/2 Warp Vollvers. CD	169,-
HD-Set Peacock, Conner 420MB, kpl. Einbaumat.	380,-
HD Conner CFA 850 AT, 850 MB 12 ms. Knaller !	**530,-**
HD Seagate 31200AT, 1,08 GB 12 ms, 28-47 Mbit/sek.	790,-
Kompl. Einbaumaterial/Anltg.	27,-
Monitor SONY sf15 bis 100Hz bei 800x600 !	985,-
Monitor Belinea 15	640,-
Monitor Belinea 17	1.140,-
Monitor Belinea 20	1.970,-
alle Belinea 0,28 dot, flimmerfrei, ISO 9241-3 ergonomisch, VESA.	
Tiger Soundcard 16bit 48 KHz SB Pro komp., Mits/Sony/Panas. CD-Rom Interf.	139,-
Tiger Faxmodem 14.400 extern BZT, Kabel, dt. Softw.	219,-
HP Patr. schw. dopp.Kap.	49,-
HP Refill 100ml f. a. Patr.	**29,-**
HP Patr. Farbe	59,-
5x10 Disk 8,9cm 3,5" HD	**25,-**

Alle Drucker zu ***super-Preisen*** !

Krippner & Lanwermann GmbH
Paul-Michels-Weg 14, 33100 Paderborn
Tel. 05251 / 16 42-1, Fax 16 42-8

Alle Angebote solange Vorrat, Versandkosten 8,- p. Paket. Zahlung per Bankeinzug oder Nachnahme. Andere Produkte a. Anfrage.



Lern- und Spiel-Software für MS-DOS

Gierkezeile 23 10585 Berlin

Tel.: 030 - 348 22 51

" eines der ersten deutschen Spezialgeschäfte für Lern- und Spiel-Software"
Der Spiegel Nr.49/05.12.94

ADI jr. Rechnen und Lesen 4-6	99,-
ADI jr. Rechnen und Lesen 6-7	99,-
ADI Mathe Klasse 1 + 2	99,-
ADI Deutsch Klasse 1 + 2	99,-
ADI Mathe Klasse 3 + 4	99,-
ADI Deutsch Klasse 3 + 4	99,-

Jeweils auf CD-ROM oder Diskette.
ADI Preise inkl. Versandkosten !!
Testergebnisse: PC PLayer "90 %"
Data News: " Hit Februar 95"

Faszinierende Kreaturen CD	139,-
Kulturen der Antike CD	139,-
Creativ Writer (Disk o. CD)	129,-
Fine Artist (Disk oder CD)	129,-
Writer u. Artist zusammen	240,-
Mathe Blaster (Disk o. CD)	98,-
Works für KIDS (Disk o. CD)	98,-
Cad für KIDS (Disk.)	98,-
Abenteuer Unterwasser (CD)	98,-
Der kleine Bauernhof (CD)	99,-

Preise in DM. Änderung und Irrtum vorbehalten.
Versandkosten: V-Scheck 6,- Nachnahme 10,-

MO-FR 13-18 UHR,SA 10-14 Uhr

Ladengeschäft in
BERLIN
(Charlottenburg)
4 Min. ab U-Bhf.: Bismarckstr.

TIPS ZU »WING COMMANDER 3«

KATZENSTREU

Wenn man nach der Fülle der Lösungs-Zuschriften urteilt, muß Wing Commander 3 das meistgespielteste Programm der letzten Zeit sein. Lesen Sie hier die wichtigsten Tips für erfolgreiche Katzenfänger.

Die Wing Commanders Richard Kutzky und Stefan Hierl haben es den Kilrathis mal so richtig gezeigt und verraten hier ihre Taktiken. **Die Moral** der Victory-Piloten wirkt sich direkt auf ihre Effizienz als Flügelpilot aus. Deshalb sollte man sich in den Gesprächen möglichst optimistisch geben und anfänglich auch hemmungslos über den unbeliebten Flash lästern. Die Begleitpiloten sind im Vergleich zu früher effektiver geworden. Sie sollten aber in höheren Schwierigkeitsstufen regelmäßig einen Schadensbericht von ihnen einholen, da sie erst kurz vor ihrem Ende um Hilfe bitten.

Die Romanze von Blair mit Rachel bzw. Flint wirkt sich auf zwei Arten aus: Einmal ändern sich die letzten 20 Sekunden der Sieg-Sequenz entsprechend, zum anderen ist die zurückgewiesene Dame dauerhaft beleidigt: Flint steht nicht mehr als Pilotin zur Verfügung (kann relativ unangenehm sein), Rachel hat keine Lust mehr, Ihre Maschine zu bewaffnen (wen stört's?). Als goldene Mitte können Sie auch beide abweisen – schließlich sind Sie Kampfpilot und sollten nur eines im Kopf haben: Katzen massakrieren...

Die Schiffe

Die **Arrow** stellt das schnellste konföderierte Schiff dar und ist deshalb für Abfangmissionen prädestiniert. Da sie das »Sheldon-Gliding« beherrscht, ist sie mit etwas Vorsicht auch gegen Großkampfschiffe (hineinfliegen) geeignet. Die Schilde allerdings sind äußerst schwach. Ein typischer Allround-Jäger ist die **Hellcat V**, welche zwar eine geringere Höchstgeschwindigkeit als die Arrow, dafür aber eine um 40 cm dickere Panzerung hat. Die **Thunderbold VII** bietet als schwerer Jäger gute Bordkanonen und eine Torpedo-Aufhängung. Gegen Großkampfschiffe und langsame Feindjäger gut geeignet, gegen die schnellen Darkets hingegen benachteiligt.

Noch langsamer ist der **»Longbow«**-Bomber, der auch an miserablen Manövrierfähigkeiten krankt. Dafür kann er Minen legen und viele Torpedos und Raketen befördern. Die **Excalibur** ist klar der beste Jäger: Starke Bordkanonen, große Geschwindigkeit, Sheldon-Gliding und automatisches Zielsystem manchen sie zum Schrecken aller Fellkugeln.



Die Behemoth ist insgesamt 20 Kilometer lang – Sie können sogar hineinfliegen

Orsini-Sektor (4 Missionen)
Tamayo-Sektor (3 Missionen)
Locanda-Sektor (2 Missionen)
Blackmane-Sektor (3 Missionen)
Ariel-Sektor (3 Missionen)
Planet gerettet | nicht gerettet
Caliban-Sektor (3) | Delius-Sektor (2)
Loki-Sektor (3)
Kilrah-Sektor (1)
Torgo-Sektor (3)
Alcor-Sektor (3)
Forscher gerettet | nicht gerettet
Freya-Sektor (3) | Proxima-Sektor (1)
Hyperion-Sektor (2) | Sonnensystem (1)
Kilrah-System (2) | Niederlage (1. Version)
Bombenabwurf | abgeschossen
Sieg (3 Versionen) | Niederlage (2. Version)

Hier sehen Sie den Missionsbaum von Wing Commander 3. Wenn Sie mal gegen einen Dreadnought kämpfen wollen, sollten Sie einfach einige Einsätze verhauen – meist landet man dann im Sonnensystem-Szenario, das mit unendlich vielen Kilrathis aufwartet.

Flugtaktiken

Obwohl sich die Taktiken je nach Schwierigkeitsgrad etwas unterscheiden, gibt es doch einige allgemeingültige Tips.

Das Energiesystem sollte man zu Beginn eines Fluges immer so einstellen, daß die Motoren die normale Zufuhr und die Reparatursysteme nur ganz wenig oder gar keine Energie bekommen. Die restlichen zwei Drittel der Energie verteilen Sie je nach geflogenem Jäger und eigenen Vorlieben auf Waffen und Schilde. Bei Verteidigungsmissionen oder Beschießungen von Großschiffen kann man auch von den Triebwerken Energie abzweigen.

Großkampfschiffe sollte man mit Dumbfire-Raketen angreifen, da diese die höchste Sprengwirkung haben. Nutzen Sie die »B«-Taste, um gleich eine ganze Salve abzufeuern. Noch besser sind natürlich Torpedos, die jedoch eine lange Aufschaltzeit benötigen, während der man von der feindlichen Flak beharkt wird. Deshalb empfiehlt es sich nach dem Motto »langwierig aber sicher«, erstmal alle Geschütztürme eines Zerstörers, Kreuzers oder Trägers auszuschalten, bevor man ihm den Rest gibt.

Für Arrow- oder Excalibur-Piloten stehen aufgrund des Sheldon-Glidings zwei weitere Möglichkeiten offen: Bei der Annäherung an ein Großschiff können Sie diesem das Heck zudrehen, bis Sie selbst in Schußreichweite sind. Das hat den Vorteil, daß die Frontschilde geschont werden. Während man dann umdreht und zu feuern beginnt, laden sich die Heckschilde wieder etwas auf, so daß man das anschließende Abdrehen überlebt.

Zum anderen kann man mit beiden Jägern in das Innere von Großkampfschiffen fliegen. Verläuft die Achse des Korridors ungefähr parallel zur Flugrichtung des Großschiffs, fliegen Sie hinein, passen per »Y«-Taste ihre Geschwindigkeit an und beharken ungeschoren von innen alle Geschütztürme (nacheinander anvisieren).

Eskort-Missionen zwingen einen, sich ständig in der Nähe des zu schützenden Objektes aufzuhalten. Angreifende Kilrathi sollte man erst attackieren, wenn sie weniger als 10.000 km Abstand zum Ziel haben. Erst etwaige Fernkampfwaffen, dann die Jagdbomber (Pakthan etc.) und zum Schluß die feindlichen Begleitjäger vernichten. Besteht die Möglichkeit zum Weiterflug, sollte man den Autopilot betätigen, auch wenn in der Ferne noch einige kilrathische Korvetten herumdümpeln.

Strakhas sind trotz ihres Stealth-Generators relativ einfach zu besiegen. Zum Feuern müssen sie sich nämlich enttarnen, was man durch ein spezielles Geräusch mitbekommt. Meistens tauchen sie hinter dem eigenen Heck auf, so daß man sich darauf einstellen kann (Heckkamera benutzen). Die extrem schwach gepanzerten Strakhas machen sich wieder unsichtbar, sobald man sie beschießt – ihre Flugbahn aber bleibt oft dieselbe. Also einfach mit genügend Vorhalten ins »Leere« feuern.

Bodeneinsätze sind nicht zuletzt deshalb schwierig, weil sich der Autopilot in der Regel genau über einem (gut verteidigten) Zielgebiet abschaltet. Also erstmal die Flucht ergreifen, in ausreichender Entfernung die kilrathischen Gleiter beseitigen und dann zum Ziel zurückfliegen.

Angriffswellen der Kilrathias sollte man nicht immer sofort vollständig zerstören. Angenommen, Sie sind selbst angeschlagen und sehen sich einem einzigen verbliebenen Kilrathi gegenüber. Schalten Sie ihn sofort aus, kommt vielleicht direkt danach die nächste Welle. Wenn Sie den Einzelgänger stattdessen leben lassen, bis ihre Schilde wieder maximal und ihre Systeme repariert sind, steigen Ihre Überlebenschancen beträchtlich.

Kämpft man gegen mehrere Jäger gleichzeitig, sollte man brav ein Ziel nach dem anderen abarbeiten. Es hilft aber, ohne Umschalten des Ziels, ab und zu auch die anderen Schiffe zu beharken, damit sich diese nicht auf unseren Jäger einschießen können.

Die Missionen

Wenn man die Teilmissionen nicht mitzählt, muß man zum erfolgreichen Beenden des Spiels 35 Einsätze bestehen. Im folgenden werden nur die schwierigen Missionen näher beschrieben, und auch nur, wenn sie sich vom üblichen »Schieße alle Kilrathis ab« unterscheiden.

4. Mission im Orsini-Sektor

Zwei zivile Transporter sollen zu Nav-Point 3 eskortiert werden. Zuerst nahe an die beiden Schiffe heranfliegen, um den Autopiloten aktivieren zu können. Am zweiten Nav-Point warten zwei Darkets und eine Korvette auf uns. Entweder die Korvette sofort angreifen, oder aber die von ihr abgefeuerte Tarn-Rakete zerstören. Letzere wird periodisch sichtbar und erscheint dann auch als gelber Punkt auf dem Radarschirm. Per Afterburner hin und ab 5000 km Entfernung das Feuer eröffnen.

1. Mission im Locanda-Sektor

An jedem Nav-Point dieser Mission warten mehr Gegner auf uns: sechs beim ersten, sieben beim zweiten und elf beim dritten. Am vierten bekommt man es mit vier Darkets und dem As Fireclaw zu tun. Unbedingt erst die Darkets abschießen, da Fireclaw ansonsten kaum zu besiegen ist.

2. Mission im Locanda-Sektor

Der Zerstörer schießt Giftgas-Raketen auf den Planeten ab. Deswegen müssen Sie ihn entweder sofort angreifen, oder nach dem Abschuß der ersten paar Jäger per Afterburner hinter den Raketen herfliegen und sie zerstören.

3. Mission im Blackmane-Sektor

Zum ersten Mal setzen die Kilrathis ihren schweren Sorthak-Jäger ein, der ein ernstzunehmender Gegner ist. Auf die Jäger aufpassen, die sich vom Pulk lösen und die zu eskortierenden Transporter angreifen.

3. Mission im Ariel-Sektor

Sie decken die Victory auf ihrem Weg zum Nav-Point 4. Dort sollen Sie sofort mit eingeschaltetem Nachbrenner auf die Korvette zufliegen und die Tarn-Rakete abschießen. Danach die Korvette und den Kleinkram (4 Strahkas) beseitigen.

2. Mission im Torgo-Sektor

Um die konföderierte Superwaffe Behemoth zu beschützen, müssen mehrere Jump-Points vermint werden. Werfen Sie jeweils beim »Überfliegen« einer Boje die erste Mine ab, drehen Sie um und legen dann die zweite Mine »unter« die Boje. Man kann übrigens die lästigen Vaktoth-Jäger per Nachbrenner rammen.

1. Mission im Kilrah-Sektor

Aus der Vernichtung Kilrahs wird dank eines Verräters erst mal nichts: Dieser Einsatz kann nicht gewonnen werden, die Behemoth wird auf jeden Fall zerstört. Landen Sie trotz der Herausforderung von Prinz Thrakhath sofort auf der Victory – rächen können Sie sich später noch! An der Bar sollte man sich nicht vollaufen lassen, da man sonst bei der nächsten Mission Probleme mit der Steuerung hat.

1. Mission im Alcor-Sektor

Insgesamt 34 Jäger und vier Korvetten müssen abgefangen werden. Warten Sie an jedem Nav-Point, bis die Schiffe auch wirklich auftauchen – ansonsten erfüllen Sie die Missionsziele nicht.

2. Mission im Alcor-Sektor

Im Asteroidenfeld (Nav-Point 2) trifft man auf den neuen Jäger-Typ der Kilrathis, der wie ein Felsbrocken aussieht. Das Wichtigste ist, nicht vor lauter Hektik in einen Asteroiden zu knallen. Am Nav-Point 3 schießt man zuerst die Pakthans ab und macht sich dann per Nachbrenner aus dem Staub. Mit den verfolgenden Minigrüppchen wird man nach und nach ohne größere Schwierigkeiten fertig. Direkt nach der Landung haben Sie die Möglichkeit, den Verräter zu verfolgen. Läßt man seinen Rachegelüsten freien Lauf, gibt es währenddessen einen Angriff auf die Victory, dem Vaquero zum Opfer fällt.

3. Mission im Alcor-Sektor

In Ihrer Excalibur haben Sie die Aufgabe, zuerst den Anflug der Transporter und dann die Befreiung von Dr. Severin zu decken. Am ersten Nav-Point nach Eintritt in die Atmosphäre warten 6 Ekasphis (Atmosphärengleiter) und vier Panzer auf Sie. Fliegen Sie den Panzern entgegen und schalten Sie auch jene am dritten Nav-Point aus.

2. Mission im Freya-Sektor

Da einer der Jump-Points im Freya-System direkt nach Kilrah führt, soll er erobert werden. Nach der Säuberung des Systems in der 1. Mission braucht nur noch der Schild-Generator ausgeschaltet werden, der den Jump-Point schützt. Hierzu nur die »GBase« auf der Oberfläche Freyas zerstören, die anderen Bodenziele sind unwichtig. Danach muß in der 3. Mission noch das Entkommen der Kilrathis verhindert werden.

Finale – 1. Teil

Rüsten Sie Ihre Excalibur mit 12 Image-Recognition-Raketen aus und arbeiten sich bis zum Depot vor. An den vier Nav-Points warten zwei, zehn, zwölf und nochmal zwölf Feindschiffe auf Sie, inklusive fünf Großschiffen. Im Anschluß an die Landung auf dem Depot unbedingt das Waffenterminal anklicken, da sonst die Raketen nicht aufgestockt werden können. Nach dem neuerlichen Start bekommt man es mit insgesamt 34 Schiffen zu tun. Sollten Sie noch über Flügelpiloten verfügen, so befehlen Sie diesen anzugreifen! Bei einem weiteren Depot nehmen Sie die Planetenbombe auf und erhalten letzte Instruktionen von Paladin.

Finale – 2. Teil

Im einzelnen bekommen Sie es hier mit folgenden Verbänden zu tun: 1 Zerstörer, 4 Paktahns und 4 Dralthis (Nav-Point 1), 1 Zerstörer, 4 Dralthis und 6 Strakhas (Nav-Point 2) sowie 1 Zerstörer und 6 Darkets, inklusive dem Flieger-As Stalker (Nav-Point 3). Achtung: Tarnen Sie sich vor Ansprung des vierten Nav-Points per Cloaking Device! Abhängig von Ihrer früheren Entscheidung, den Verräter zu verfolgen, oder nicht, treffen Sie am 4. Nav-Point auf 4 Sorthaks und ein bzw. zwei Kilrathi-Asse. Hängen Sie sich – immer noch getarnt – hinter Prinz Thrakath's Maschine. Dann enttarnen und aus allen Rohren feuern, bis der Prinz nur noch königliche Katzenstreu ist. Nun eventuell noch das zweite As beseitigen und auf den Planeten fliegen. Getarnt zu Nav-Point 5 sausen (dauert eine Weile) und an der richtigen Stelle die Bombe abwerfen. Herzlichen Glückwunsch, Colonel Blair – ganze Planetenbevölkerungen vernichtet man als Kampfpilot dann doch nicht jeden Tag. **(la)**

CD-ROM-PROBLEM

Wenn Sie Wing Commander 3 auf einem Mitsumi-Lauferk FX001D im DMA-Modus betreiben und ständig von Abstürzen heimgesucht werden, hilft wahrscheinlich folgender Tip: Installieren Sie an Stelle des MTMCDAE.SYS-Treibers MTMCDAS.SYS (per Install-Diskette Ihres CD-ROM-Laufwerks). Alternativ können Sie in der CONFIG.SYS auch diejenige Zeile heraussuchen, die mit »DEVICE=« oder »DEVICEHIGH=« beginnt und die Zeichenkette »MTMCDAE.SYS« enthält. Dort ändern Sie dann die Extension »/T:1« (auch andere Zahl als 1 möglich) in »/T:S«. Von nun an läuft Ihr Laufwerk im Software-Polling-Modus, was es etwas langsamer macht.

KAPITÄNS-KURS ZU »ACES OF THE DEEP«

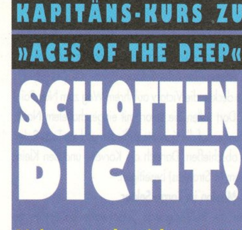
SCHOTTEN DICHT!

Nein, es geht nicht um angetrunkene Matrosen aus Glasgow, sondern um Dynamix' U-Boot-Simulation »Aces of the Deep«. Ein abgebrühter Seewolf packt aus.

Armin Perzl aus Bad Birnbach ist der Schrecken aller Kapitäne auf den sieben Weltmeeren. Seine Tips zu »Aces of the Deep« bewahren Sie davor, allzuviel Wasser zu schlucken.

Angriffe auf Kriegsschiffe

Die beste Möglichkeit ist, auf 40 bis 60 Meter zu tauchen und so schnell wie möglich vor die Schiffe zu düsen. Dann auf Seerohrtiefe gehen und den größten Pott anvisieren. Ab 2000 Meter verschießen Sie zwei bis drei Torpedos und sinken auf 150 Meter (Typ II) oder auf 240 Meter (Typ VII und IX). Wenn Sie in Küstennähe sind, legen Sie das Boot auf Grund und warten, bis Treffer zu hören sind oder die ersten Wasserbomben fallen. Jetzt ist der Zeitpunkt, auf Schleichfahrt zu gehen und zu verschwinden.



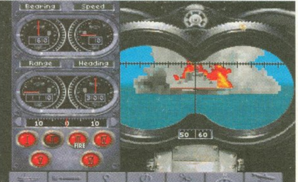
Bootsauswahl

Sie erhalten bei Kriegsbeginn ein Typ II-Boot. Diese sind wendig, aber die Torpedozahl und die Tauchtiefe (maximal 200 Meter) lassen zu wünschen übrig. Mit diesem Boot sollten Sie nur Einzelfahrer und keine Konvois angreifen. Typ VII-Boote sind ausgezeichnet, schnell (17 Knoten), wendig und haben 14 Torpedos an Bord. Sie tauchen sehr tief (bis zu 260 Meter) und haben ein Deckgeschütz, das sinnvoll gegen Einzelfahrer und Tanker ist. Mit diesem Typ dürfen Sie bedenkenlos Konvois angreifen und sogar Eskorten davonfahren.

Bleibt noch Typ IX, der zwar nicht so wendig ist, aber 22 Torpedos trägt, sicher bis 250 Meter taucht und notfalls Tiefen bis zu 280 Meter erreichen kann.

Auf Patrouille

Am besten kommt man in den Atlantik, indem man zwischen Island und den Faröer Inseln hindurchfährt (auf der Karte: Quadrant AE). Das erübrigt sich, wenn man in Frankreich stationiert ist. Der Ärmelkanal ist nicht zu empfehlen, da Sie dort garantiert mindestens zweimal angegriffen werden. Kommt eine Sichtungsmeldung, die zwei bis drei Quadranten entfernt ist, geht man auf höchste Fahrt und stellt den Konvoi. Weiter entfernte Sichtungen sind in der Zwischenzeit meistens verschwunden. Eine typische Konvoiroute beginnt im Quadrant BB und endet bei AM-29. Viele Konvois stechen auch im Quadrant AM-68 in See, also dort öfter vorbeifahren!



Treffer! Mit unseren Tips sind Sie schnell ein Unterwasser-As.

Allgemeine Taktik

Es bleibt nicht aus, daß Ihr U-Boot mal eins auf den Deckel bekommt; meistens im Bug- oder Hecktorpedoraum. Sackt das Boot in tiefem Wasser weg, hilft ein Trick: Setzen Sie die Tiefenmarke kurz vor die momentane Tiefe; es wird gemeldet »Tiefe erreicht« und die Tiefenruder stehen waagrecht. Nun setzen Sie die Markierung auf 20 Meter (oder auf 0 Meter), und das Boot kommt kurzzeitig hoch. So hält man es bei nochmaligem Ausführen wie ein Jo-Jo oben, bis einige Schäden repariert sind. Liegt das Boot auf Grund, warten Sie die Reparaturen ab. Inzwischen haben sich die Eskorten fast immer verzogen.

Schwieriger wird es, wenn man im Schlamm steckt und nicht auf Felsen liegt. Hier drei Möglichkeiten zum Loskommen: 1. Geben Sie zunächst nur den Befehl zum Auftauchen, was meistens ausreicht. 2. Befehlen Sie, alle Tanks auszublasen. 3. Man stellt den Zeiger des Tiefenmessers auf 30 Meter. Das Boot bewegt sich und es kracht; wiederholen Sie dies so oft, bis ein Meter Wasser unter dem Kiel ist. Dann fährt man weiter oder taucht auf.

Im Kampf

Prinzipiell gilt: Oft und frühzeitig abspeichern! Hat man etwas gesichtet, sofort Meldung machen und auf Tauchstation gehen, oder (wenn im Menü begrenzte Batterie eingestellt ist) in einigem Abstand hinterherfahren und warten bis es Nacht ist. Dann sucht man einen Zerstörer und fährt direkt auf ihn zu (natürlich unter Wasser) und schießt aus 800 bis 1000 Meter Entfernung. Meistens sehen die Eskorten den Torpedo nicht; so entledigen wir uns der ca. vier bis fünf Eskorten des Konvois und verschießen alle Torpedos, die im Boot gelagert sind.

Jetzt auftauchen, Torpedos laden und inzwischen mit der Bordkanone feuern. Senden Sie rund alle Stunde einen Funkspruch (Status, Sichtung, Erfolg) und bleiben solange wie möglich dran, um andere U-Boote anzulocken. Hat man keine Waffen mehr, fährt man zurück, sobald ein anderes U-Boot gekommen ist.

Gegner und Ziele

Schaluppen und Korvetten hängen Sie mit einem Typ VII oder IX über Wasser ab (bis Mitte 1942). Zerstörer werden am besten unter Wasser mit einem Torpedo vernichtet. Dies geht nur, wenn die Eskorten nicht überhand nehmen. Später im Krieg bekommen diese Mehrfach-Wasserbombenwerfer und ASDIC. Am Anfang genügt es, auf 200 Meter zu gehen, da sie dann nie treffen. Später setzt man Bolds ein, wenn man geortet wird; sie verwirren den Gegner stark, während man sich davonmacht. Anders sieht die Sache mit Eskortträgern aus. Man muß sie schnell versenken, da gegen Flugzeuge kein Kraut gewachsen ist, auch die verbesserte Flak zum Schluß hilft fast nichts.

Ab sieben Eskorten sollten Sie sich einen Angriff gut überlegen und warten, bis ein Rudel U-Boote beisammen ist. Als Ziele bevorzugen wir im Konvoi nur Schiffe über 3000 Tonnen, sonst kommen nie genug Schiffe für einen Orden zusammen. Truppentransporter sind schnell (30 Knoten), so daß man sie nur im Geleit vernichten kann, da einzelne davonfahren. Tanker explodieren rasch bei Beschuß durch die Bordkanone.

Am Anfang lassen sich einzelne Sunderland oder Catalina-Flugboote noch mit der Flak vernichten. Spätestens ab 1942 sollte man aber sofort verschwinden, auch wenn man über ein Boot verfügt, das eine verbesserte Flak trägt (VIIC/41, IXC-40). Ein Beispiel: Eine Catalina braucht 40 bis 45 Sekunden für den letzen Angriff zur Vernichtung des Bootes. Die kürzeste Zeit, die ein VIIC braucht, um zu tauchen, beträgt 30 bis 35 Sekunden (auf hoher Realitätsstufe). Die Zeitspanne zum Reagieren ist deshalb nur etwa 10 bis 15 Sekunden lang. (fs)

Händler!

Games Unlimited

Inhaber: Christian Mann
Händlerpreisliste gegen Gewerbenachweis

Wir verkaufen jedoch auch an Endverbraucher.
Ladenlokal und Versand:

Inselstraße 9 / Ecke Große Langgasse
55116 Mainz

Telefon: 0 61 31/23 80 85
23 80 67
Fax: 0 61 31/23 80 62



Inserentenverzeichnis

KOMPLETTLÖSUNG »CREATURE SHOCK«

AUSGESCHOCKT



Mit unserer Lösung bereiten Ihnen die Aliens von »Creature Shock« keine schlaflosen Nächte mehr.

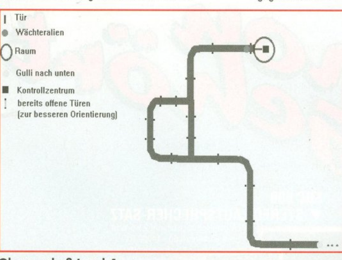
Kaum ist unser Leser Tobias Köter aus Achim den bösen Aliens aus »Creature Shock« entronnen, schickt er uns auch schon die Lösung. Zusammen mit den Karten von Torsten Seidel aus Bermsgrün sollten Sie keine Probleme mehr haben, Virgins Render-Orgie zu überstehen.

Mission 1

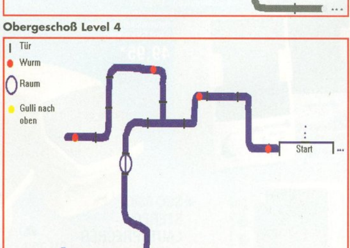
Sie fliegen durch diese Mission am besten mit Dauerfeuer, denn es läßt sich bis auf die Asteroiden alles abschießen, was sich bewegt. Beim Endgegner sollte man sich nicht mit ihm auf gleicher Höhe halten und schießen, was das Zeug hält.

Mission 2

Allgemeiner Hinweis: Die Fledermäuse und die Erdkriecher muß man beide dreimal am Kopf treffen, ansonsten rechtzeitig den Schild aktivieren!



Obergeschoß Level 4



Untergeschoß Level 4

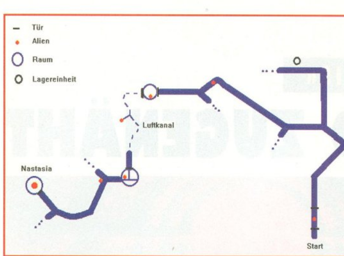
Zuerst schießen Sie den Wächtern in die Brust und halten sie möglichst auf Abstand. Nach dem Kampf stehen Sie vor drei verschiedenen Eingängen. Wir wählen den rechten und begegnen wieder einem Wächter, der sich aber mit einem gezielten Schuß in die Brust ausschalten läßt.

Hinter der Tür findet man auf der linken Seite einen Kasten, in dem sich Energie für die Waffe befindet. An der nächsten Kreuzung gehen Sie rechts herum, dann geradeaus, und an der nächsten wieder rechts. Mit einer Kombination zwischen abwehren und auf den grünen Punkt am Bauch der angreifenden Spinne schießen, ist die Gefahr schnell bezwungen. An der folgenden Kreuzung geht es wieder rechts. Hinter der kommenden Tür warten schon die nächsten Monster. Zuerst erlegen wir die Spinnen und danach die Fliegen mit einem Schuß in den Kopf.

Vor Ihnen befindet sich ein Schlauch, den Sie hinunterrutschen (vorsicht: linksrum!) und der nach der nächsten Tür zu einer Kreuzung über einem Abgrund führt. Wir marschieren rechts herum und kämpfen gegen die Raupe. Wenn sie uns ihr Hinterteil entgegenstreckt und schießt, aktivieren wir das Schild und werfen die erste Bombe. Jetzt liegt sie am Boden und Sie wiederholen den Vorgang mit der zweiten Bombe. Gehen Sie durch die Tür an der Kreuzung rechts und es erscheint wieder eine Raupe. Man dreht sich schnell um und erledigt sie mit ein paar Schüssen ins Schwanzende. An der nächsten Kreuzung geht man rechts und durch die Tür. Es erscheint eine Frau, die sich aber in den Endgegner verwandelt, dessen Schwachstellen die Augen sind. Zuerst werfen Sie die letzte Bombe und schießen dann auf die Augen. Am besten aktiviert man das Schutzschild, wenn er sein Maul öffnet oder zu einem Schlag ausholt.

Mission 3

In dieser Mission hat man den



Level 2

Auftrag, der blauen Sonde zu folgen. Es ist ratsam mit Dauerfeuer zu fliegen, auf die in der Luft fliegenden Gegner zu schießen und fallenden Steinen sowie Feuer auszuweichen. Schwerer wird es, wenn eine zweite Sonde mit roten Lichtern auftaucht. Sie lockt uns in Sackgassen, in der wir gegen den Berg donnern. Später tauchen noch einige Tore auf, die sich mit mehreren Treffern öffnen lassen.

Mission 4

Nachdem man die fliegenden Roboter mit einem Schuß in die Mitte des Körpers erledigt hat, marschiert man durch die Tür ganz rechts. Nun geht es immer geradeaus, bis wir zu einer Tür kommen. Beim Versuch die gegenüberliegende Tür zu erreichen, tauchen einäugige Monster auf. Diese erledigen Sie schnellstmöglich, dazu reicht ein Schuß ins Auge.

Nach dem Kampf geht man durch die besagte Tür und geradeaus bis zu einem runden Raum. Sofort bemerkt man ein Monster, das oben durch die Öffnung angreift. Gezielte Schüsse ins violette Maul erledigen es schnell und einfach. Danach gehen Sie weiter durch die Tür und geradeaus. Nach der nächsten Tür finden Sie auf der rechten Seite eine Röhre, in die Sie krabbeln. Man gelangt in einen rot beleuchteten Raum, in dem man wieder rechts durch die Röhre kriecht. Nach einigen Metern erreichen wir eine Stelle, von der wir nach oben durch ein Gitter kriechen. Oben angekommen geht man geradeaus in Blickrichtung weiter. Es erscheint wieder ein Monster. Zuerst schießt man auf den roten Punkt rechts neben dem Maschinengewehr, danach auf den roten Punkt am linken Bein und wenn es abfällt wieder auf das links liegende Bein. Nach diesem Sieg erreicht man den gesuchten Raum. Sie schießen mehrere Male auf den Sender, bis er herunterpurzelt. Wenn das Gitter fällt, klettern Sie einfach wieder hoch.

Nun gehen wir den gleichen Weg wieder zurück. Irgendwann, wenn man versucht eine Röhre zu verlassen, erscheinen zwei Monster – eines vor und eines hinter Ihnen. Wenn das vordere Monster flüchtet, geht man einen Schritt aus der Röhre raus, dreht sich um und wirft sofort eine Bombe. Beim Durchschreiten der Tür, durch die man am Anfang kam, beginnt wieder eine Sequenz, die zu Level 5 führt.

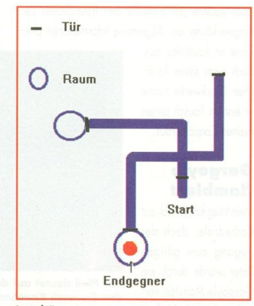
Mission 5

Sie verlassen nun das Raumschiff, gehen rechts durch die Tür, wieder rechts herum, an der Kreuzung links und dann wieder links. Aus dem Loch vor Ihnen erscheint ein Monster. Am Kopf blinken öfter rote Lichter, an denen man das Monster treffen muß. Die Taktik: Zuerst greift das Alien dreimal an, also aktivieren Sie das Schild. Schießen Sie, wenn der Gegner zurückgeht. Wenn er wieder kommt, greift er zweimal an. Danach schlägt er einmal zu und geht wieder zurück. Dann erscheint er wieder, schlägt einmal zu und geht. Jetzt beginnt alles von vorn, bis das Monster besiegt ist.

Der Endgegner

Zuerst flüchtet man aufs Fließband und schießt zweimal auf das Auge des großen Bösewichts. Wenn Sie sich hinter der Tür verstecken, versuchen Sie, öfter in seine Augen zu treffen, bevor er Sie verschlingt. Sollte man es nicht rechtzeitig schaffen, wirft man eine Bombe. Wenn er sich danach hinters Pult stellt, muß man einen Schritt nach vorne gehen. Schießen Sie auf den roten Punkt, der sich an der Waffe auf seinem Rücken befindet.

Nach einigen Treffern springt das Monster zur Seite; sofort geht man einen Schritt zurück. Der Gegner wird immer zweimal hintereinander schießen und dann eine rote Kugel abfeuern. Wenn er schießt, aktiviert man das Schutzschild und feuert, sobald er wieder aufhört. Außerdem hat man noch zwei feine Bomben! Das Spielchen wiederholen Sie, bis das Ober-Alien besiegt ist. (fs)



Level 5

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG »NOCTROPOLIS«

VERFLUXT UND ZUGENÄHT

Angesichts einiger unfairer Stellen und Ungereimtheiten werden »Noctropolis«-Spieler diese Adventure-Lösung gut gebrauchen können. Wir helfen auf dem Weg zu Fiesling Flux weiter.

Noctropolis wäre ja ein gutes CD-Adventure, wenn nicht... – tja, und dann folgt eine längere Aufzählung. Unser Test in Ausgabe 1/95 war voller Stoßseufzer, die sich drückend auf die Wertung auswirkten. Mit zwei Design-Unsitten bleibt man nämlich leicht hängen. Punkt 1 ist der Hang der Grafiker, die SVGA-Auflösung zum möglichst guten Verstecken von Gegenständen zu nutzen. Spielen Sie Noctropolis grundsätzlich nur mit aufgedrehter Monitorhelligkeit und achten Sie auch auf zweieinhalb Pixel große Details.

Ärgernis Nummer 2 ist das Sackgassen-Syndrom. Es gibt mehrere Dialoge im Spiel, bei denen man in eine Falle geraten kann: Das Programm ist dann nicht mehr lösbar, ohne daß der Spieler explizit darauf hingewiesen wird. Bevor Sie eine Person ansprechen, deshalb unbedingt den Spielstand speichern und nicht so schnell überschreiben.

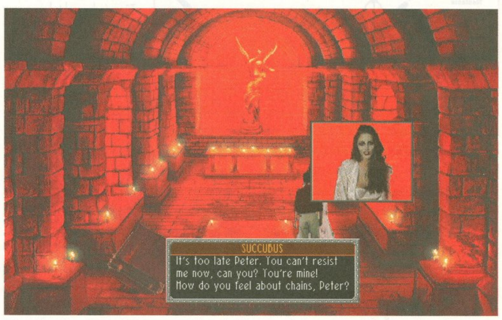
Mir ist es beim Durchspielen wiederholt passiert, daß ich erst später eine Sackgassen-Situation erkannte, die Stelle vor dem schiefgelaufenen Dialog wieder wählte und dann (meist durch Ausprobieren) den richtigen Antworten-Weg fand.

Außerdem kann es Darksheer schier dunkel vor den Augen werden, wenn er genau weiß, daß er einen bestimmten Ort besuchen muß – aber die verdammte Lokalität hält es nicht für nötig, auf der Karte zu erscheinen. Befragen Sie deshalb jede Person zu allen Themen-Icons, die sich anklicken lassen. Die ärgsten Konstruktionen (»Wie finde ich die Oper?«, etc.) sind in der nachfolgenden Lösung beschrieben.

Nachdem wir uns diese allgemeinen Tips verinnerlicht haben, schlagen wir jetzt das Superhelden-Tagebuch von Darksheer auf. Diese Geschichte beginnt noch in unserer Welt: Es war einmal ein abgebrannter Buchhändler namens Peter...

Der Weg nach Noctropolis

Es war ein weiterer trostloser Tag im Antiquariat.



Mit oder ohne Ketten? Die erste Bösewichtin Succubus erweist sich als vollendete Gastgeberin.

Schweren Schrittes marschierte ich in mein Büro, wo ein Comic-Band der »Darksheer«-Serie ein wenig Erheiterung versprach. Auch nach der Lektüre konnte ich mich nicht von diesem Kleinod trennen; im Gegensatz zu den herumliegenden Rechnungen steckte ich es ins Inventar. Außerdem nahm ich den Brief von Cygnus Publishing mit.

Nanu, Dingdong an der Haustür? Nach einem Schwatz mit dem merkwürdigen kleinen Mädchen öffnete ich das Päckchen von Cygnus – siehe da, ein weiterer Darksheer-Comic. War die Serie nicht eingestellt worden? Ich blätterte durch den Band und benutze anschließend die silberne Münze – und fand mich in einer anderen Welt wieder.

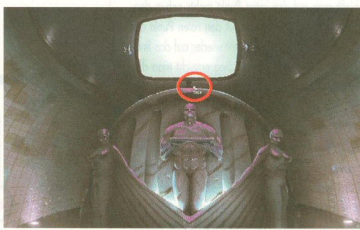
In der bizarren Umgebung der unbekannten Großstadt steuerte ich zunächst den freundlichen Zeitungsverkäufer an. Allgemeine Informationen plauderte er kostenlos aus, doch eines seiner köstlichen Druckwerke rückte er erst im Tausch gegen meinen Comic heraus.

Gargoyle flambiert

Mein Weg führte mich zur Kathedrale, doch der Zugang zum gütigen Pater wurde durch ein Gargoyle-Monster verwehrt. Erstmals hieß es Augen auf bzw. Helligkeit rauf, denn nur mit Adlerblick erkennt man die Gegenstände zur Lösung des Puzzles. Ich nahm den Draht und das lose Teil vom Zaun, dann öffnete ich das Panel im Lampenpfosten. Draht und Zaunstück wurden benutzt; schon war die Gargoyle-Röstanlage fertig.

Im Inneren der Kathedrale war weit und breit nichts von Pater Desmond zu sehen. Der schüchterne Schlingel steckte in der Beicht-Box zur linken. Nachdem ich sie betreten und vor mich hingeplappert hatte, tauchte ein sichtlich mißtrauischer Desmond auf. Die Wege der Dialogmenüs waren verschlungen, doch am Ende hatte ich den Pater überzeugt, daß ich nicht zu seinen Gegnern gehörte.

Zum Schluß des fruchtbaren Gesprächs erhielt ich einen Kieferknochen – welch reizende Gabe! Ich nahm sie gleich mit in die »Hall of Records«, die via Main



Der Pfeil deutet auf den kaum erkennbaren Kopf des Mannes, den Sie nach Knochen-Gebrauch in der »Hall of Records« ansprechen dürfen

Street erreichbar war. Um Auskunft zu erhalten, mußte erst der Knochen »benutzt« werden, woraufhin ich den Angestellten vor allem über das Mausoleum befragen konnte. Später durfte ich jederzeit zurückkommen und weitere Fragen stellen, aber dazu mußte dann das winzige Köpfchen (unter dem weißen Monitor) angeredet werden. Erst nach mehreren Besuchen bei meinem Augenarzt mochte mir dieses Detail auffallen.

Ein zwischenzeitlicher Besuch bei Stilettos Apartment säte Kummer in meinem Herzen. Die schöne Heroin war dem Alkohol verfallen und machte einen höchst unkooperativen Eindruck. Schwermütig trottete ich zum Mausoleum weiter, wo sich das Gatter problemlos öffnen ließ. Das kleine Türchen rechts mit »Goto« angeklickt und schon befand ich mich im Inneren des Gebäudes.

Im Inneren des Mausoleums

Zunächst sah ich mir das Schild an dem Sarg an und bewegte dann schaudernd die vordere Leiche auf dem linken Tisch. Daraufhin war der Schlüssel sichtbar, mit dem sich wiederum der Sarg öffnen ließ. Dieser entpuppt sich als Durchgangsstation ins Innere des Mausoleums, wo ich gegen die offensive Begrüßung von Succubus machtlos war.

Nachdem ich mich von dem feigen Angriff erholt hatte, bewegte ich die Statue, sammelte den Seidenfetzen auf und ging zum Untergrund-Reich von Succubus. Dort bewegte ich das kuschelige Kissen, las ohne Skrupel im Tagebuch und sammelte das Büchlein zusammen mit dem Speer auf. Letzteren benutzte ich, um aus der Grotte zu entkommen.

Nun aber flugs zurück zur Kathedrale, um Desmond im Kampf gegen Succubus beizustehen. Nachdem ich von der Bombe erfahren hatte, bewegte ich das Kissen vor dem Altar zur Seite – sieh an, wer tickt denn da? Zwecks Entschärfung wurde der Detonator eingesammelt; auch der unscheinbare kleine Glasbehälter bereicherte bald mein Inventar. Den Behälter benutzte ich, um ihn ordentlich mit Weihwasser vollzutanken.

Inzwischen überschlugen sich die Ereignisse: Stiletto hatte sich doch noch aufgerafft, Desmond zu helfen – braves Mädchen. Eine Weile ließ ich sie alleine mit Succubus rumraufen, doch auf ihren Hilfeschrei hin benutze ich mein Weihwasser-Fläschchen. Welch schauriges Ende für diesen Dämon – doch angesichts ihrer luftigen Kleidung hätte sich Succubus wohl ohnehin den Tod geholt...

Nach diesen aufregenden Minuten besuchte ich das Shadowlair, um im Pool meine Wunden zu heilen. Dann war es an der Zeit, daß ich mit Stiletto ein wenig über unsere Beziehung diskutierte. Um sie davon zu überzeugen, daß sich wahres Darksheer-Potential hinter meiner unscheinbaren Fassade verbarg, beantwortete ich ihre liebevollen Attacken jeweils mit einer Kampfaktion. Das neckische Treiben ging solange, bis ich sie per »incapacitate« überwältigte und mit einem Superhelden-Kuß letzte Zweifel an meiner Kompetenz beseitigte. Ach, ließe sich doch nur jedes Herz so einfach brechen! Erst nach dieser merkwürdigen Hiebe/Liebe-Behandlung antwortete Stiletto auf meine Fragen und wollte mich ab sofort bei meinem Abenteuer begleiten.

Nach erfolgreicher Wiederherstellung der Betriebsharmonie öffnete ich die Luke rechts vom Brunnen sowie das Versteck in der Säule rechts. Den beiden Öffnungen entnahm ich ein schneidiges Karnevalskostüm sowie einen Band mit der Geschichte von Darksheer.

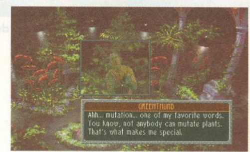
Von der Klimaanlage zur Baustelle

Unser nächster Besuch führte uns zur Residenz der Witwe Bornick, die erst durch wiederholte Befragung ein paar Informationsbrocken von sich gab. Weiter zur Sunspire-Baustelle. Das Gespräch mit dem muffigen Wachposten brachte uns lediglich einen neuen Namen ein: Sam Jenkins. Mit dieser Information in petto betrat ich (mit der guten Stiletto) das Cygnus-Firmengebäude.

Der Name Sam Jenkins half im Gespräch mit der lieblichen Wanda ein wenig weiter. Ich sammelte die Paßkarte auf, doch vor weiterer Hilfe begehrte die Herrin des Vorzimmers etwas Abkühlung. Als echter Gentleman bot ich meine Hilfe an, worauf Wanda die Tür rechts öffnete. Der Klimaanlagen-Saboteur Leon reagierte nicht auf meine gut gemeinten Bemerkungen; also sprach ich Stiletto an. Die löste das Problem Leon im Alleingang, so daß der gute alte Darksheer nur noch den roten Schalter bewegen mußte.

Zurück zur abgekühlten Wanda, die nun eine Audienz im Büro links bei Sam Jenkins gewährte. Den guten Mann fragte ich nach allen Themen gründlich aus und vergaß nicht, am Ende den Wecker mitgehen zu lassen. Nun ging's zurück zur Sunspire-Baustelle. Nach einem weiteren fruchtlosen Gespräch mit dem Wärter sah ich mir den Lastwagen genau an. Dann bat ich Stiletto, den Aufseher ein wenig abzulenken. Dessen geweitete Pupillen ignorierten prompt, daß ich mich auf die Baustelle schlich und dort den Lift bestieg. Der Ziegelstein-Haufen wurde mit »move« abgeräumt; das gleiche Kommando bediente auch den Motor am Lift. Zwei Gegenstände nahm ich von diesem Schauplatz mit: den Glasschneider und die Glasscherbe.

Nach Untersuchung des Eimers hatte ich alles beisammen, sammelte meine Stiletto wieder ein und machte mich auf den Weg zum abgebrannten Bürogebäude von Incarnate. Der Wächter gab uns den Tip, daß ein Angestellter in der Kneipe Neon Noose anzutreffen war. Wir folgten der rosa Leuchtschriftreklame und trafen so Jim Drake, der seinen Kummer im Alkohol ertränkte. Nachdem ich ihn der üblichen Befragung unterzogen hatte, ging es zurück zum Cygnus-Gebäude. Ganz ohne Wanda konnten wir in den Lift spazieren und durch Benutzung der Paßkarte in den 99. Stock sausen. Dort wartete eine verstimmte Ms Shoto, der in zähen Dialogen einige weitere Informationsbröckchen entlockt wurden.



Es ist nicht leicht, grün zu sein: Greenthumb wähnt sich im Recht.

Offensichtlich braute sich im Greenhouse etwas zusammen – doch wo ist der verdammte Laden zu finden? Der Zeitungsverkäufer auf der Main Street half durch einen Schwatz weiter. Vor dem Betreten des Greenhouse nahm ich den Laster näher unter die Lupe und sammelte Samen und ein verlockendes Fläschchen ein, dessen Inhalt rasantes Pflanzenwachstum versprach. Dann benutzten wir den Glasschneider, um in das Gebäude einzudringen.

Dort gab es eine herzliche, wenn auch etwas übertrieben innige Begrüßung durch den Superschurken Greenthumb. Freundlicherweise murmelte er etwas von einem Opernbesuch, bevor er uns ein frohes Sterben wünschte. Doch auch in den Fängen eines Killer-Veilchens gibt Darksheer nicht auf: Ich benutzte meine Liquidark-Granate, schleppte die verletzte Stiletto mit und verließ den Raum. Bevor ich mich zu einem labenden Liquidark-Bad ins Shadowlair begab, sammelte ich vor dem Greenhouse das Poster auf, welches vom Wind herbeigeweht wurde.

Eine Nacht in der Oper

Um den Standort der Oper zu erfahren, ging ich in die Hall of Records. Nach Anklicken des winzig kleinen Kopf-Schattens gab der Angestellte erneut Auskunft. Der Plausch mit der herben Schönheit vor der Oper brachte keine erbaulichen Erkenntnisse, also betraten wir den Musentempel. Nach allerlei Schabernack wurde ich von der dort logierenden Bösewichtin Tophat erpreßt: Ich müsse ihr eine Linse aus dem Observatorium stehlen, sonst sei es um das Leben von Stiletto geschehen. Nicht länger über die Logik solcher Aktionen murrend begab ich mich zum Obser-



Nur in der »Hall of Records« erfahren Sie den Standort der Oper

vatorium, wo ich mein trautes Glyph benutze, um unsichtbar zu werden. Das nächste Hindernis war eine handfeste Wand, doch sie hielt dem Turbo-sprieß-Mittelchen nicht lange stand.

Auf diese Weise heil im Inneren angekommen, mußte ich stets ein waches Auge auf die Scheinwerferkegel haben. Es gab eine Reihe mit »Goto« begehbarer Flecken, doch mußte ich meine Schritte so planen, daß ich auf dem Weg nicht eine Scheinwerferbahn kreuzte. An einem Punkt angekommen konnte man beliebig lange verschnaufen; in diese düsteren Ecken reichte das Licht nicht. Solche lästigen Kleinigkeiten beachtend sammelte ich Schraubenzieher und Öl auf, um dann durch den Einsatz beider Gegenstände die Linse zu entfernen. Bei der Gelegenheit erregte das Logbuch meine Aufmerksamkeit, das sich später noch als nützlich erweisen sollte.

Mit der Beute im Beutel ging's zurück zur Oper, wo die undankbare Tophat mich gefangen nahm. In mißlicher Lage sprach ich den raumpflegenden Mann an, der mich alsdann befreite. Nun war wieder ein bißchen Einsammeln angesagt: Ziegelstein und Wurfmesser an Bord und schon ging's auf die Plattform. Auf den Umrissen dieser Falltür stehend benutzte ich einen Ziegelstein. Der kühne Wurf sorgte dafür, daß ich abwärts polterte. Im Umkleideraum wurden Make-up und Juwelen entwendet; die Tür ließ sich ohne Mühen öffnen.

Im nächsten Raum durfte ich mal wieder einen Schraubenzieher einsammeln; das unscheinbare Werkzeugchen lag klein und grau auf einem Rohr. Mit ihm hebelte ich die Tür aus den Angeln, lockerte das Wasserventil und ergriff den Schlauch, woraufhin die Mauer von der nassen Kraft umgepustet wurde. Der Weg führte mich nach Subterrania, einem unwirtlichen Ort mit zwielichtigen Bewohnern.

Statt zu Hause brav an ihren PCs zu sitzen, lungerten Halbwüchsige in der Gosse herum. Eine Spende von Messern und Juwelen konnte die Buben brav und friedlich stimmen.

Fleisch ist ein Stück Lebenskraft

Ich wußte nun, daß der Metzgerladen einen Besuch wert sein konnte. Nach Befragen des Zeitungshändlers auf der Main Street erschien das Frischfleisch-Mekka prompt auf meiner Stadtkarte. Im fliegenverhangenen Etablissement angekommen, nahm ich die Wurst und sprach mit dem Metzger. Er freute sich über meine Zeitung und gewährte Einlaß in den Nebenraum. Dieser entpuppt sich als Kühlkammer, wo emsiges Herumbewegen der Fleischstücke eine weitere Tür zum Vorschein brachte. Ich nahm noch den Haken mit und ging durch die Passage, woraufhin ich Zeuge eines schrecklichen Experiments wurde – Stiletto, halt' aus!

Auch ein Darksheer findet sich mitunter gefesselt und geknebelt auf einem Bett wieder, während der Onkel Doktor draußen die Knochensäge schärft. Doch ich gab nicht auf: Erst die Säureflasche, dann das linke Tablett bewegend, setzte ich Stilettos Matratzenroller in Bewegung. Ich nahm die Flasche und öffnete die Tür. Um den netten Chefarzt kümmerte sich Stiletto.

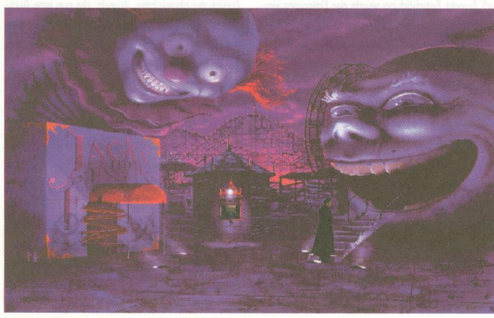
Unser Fluchtweg führte durch eine Reihe bizarrer Puzzleräume. In der weihnachtlichen Grotte konnte ich – der Flasche sei Dank – etwas Säure schürfen. Im nächsten Raum ging ich in den Bereich hinter dem gigantischen Propeller, nahm das Zahnrad und benutzte die Glasscherbe. Daraufhin ließ sich auch das Seil einstecken, mit dem es zurück auf die andere Seite des Propellers ging. Das Seil wurde flugs benutzt und schon waren wir einen Raum weiter, wo ich dann die Säure verwendete.

Bevor ich das klapprige Gerüst betrat, ging ich lieber durch die erste Tür. Hier fand ich ein feines Metallstück, das ich dann benutzte, um das Gerüst zu befestigen. Am anderen Ende entdeckten wir einen Raum, in dem sich ein Netz mitnehmen und das Zahnrad prima einsetzen ließ. Zurück in das Zimmer, wo das Metallstück lag: Dank der Abpump-Aktion konnten wir jetzt entkommen. Doch am Ende des Tages waren noch ein Monster und eine Puzzle-Tür zu bewältigen. Das Ungetüm mit dem Hauptproblem war rasch durch mein Make-up-Kit zufrieden gestellt. Die Puzzletür erforderte etwas Hin- und Hergeklicke; um sie zu öffnen, mußten die Farbsteine in die jeweiligen Reihen sortiert werden. Schnell heim ins Shadowlair, um ein Heilbad zu nehmen. Komisch, Stiletto hatte sich irgendwie verändert... neue Frisur?

Gefangen im Alptraum

Meine Güte, wo war ich jetzt wieder gelandet? Dieser Vergnügungspark hatte auch schon bessere Zeiten gesehen. Ich nahm den Farbeimer und ging rechts durch den Eingang, wo ich mich zum Mund des Clowns vortastete – igitt! Mitten im Gebiß entdeckte ich eine Art Metall-Zahnstocher, mit dem ich die Tür links vom Anfangsbild öffnen konnte.

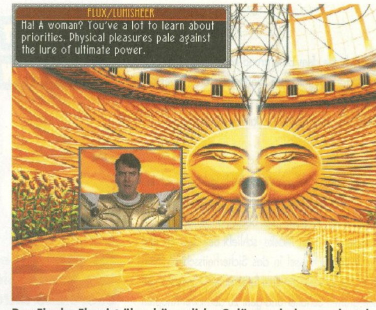
Jetzt wurde es ein wenig verwirrend: Vom reich gedeckten Tisch ein Streichholz gemopst, dann die Lampe aus dem Raum mit dem Dämonen geholt. Im Nexus-Raum bewegte ich die zusammengerollte Lein-


Dieser »Vergnügungspark« steckt voller Alptraum-Puzzles

wand, die sich in entfalteter Pracht als begehbare Tür entpuppte. So kam ich in den Dornenwald, wo ich das Streichholz mit der Lampe benutzte, um das Spinnennetz niederzubrennen. Als Beute nahm ich ein Stück klebriges Netz sowie den Sack mit Spinneneiern mit. Die Eier benutze ich, um den roten Dämonen zu beseitigen, was mir den Diamanten einbrachte.
Damit ging's zurück zum Eßtisch, wo der Diamant ein Türchen ins Glas ritzte. Jetzt ließ sich der Pfefferstreuer bewegen und als Folge ein wenig Pfeffer mitnehmen. Damit zurück in den »Mund-Raum«, wo einst der »Zahnstocher« lag. Beherzter Einsatz des Pfeffers bewirkte einen kernigen Nieser und brachte mir einen Pinsel ein – nicht nach Logik fragen, mitnehmen!
Das Maler-Set war komplett: Durch Pinsel-Benutzung malte ich im Nexus-Raum eine Ausgangstür und gelangte zu einem bizarren Turm. Mit dem klebrigen Spinnennetz hangelte ich mich nach oben, wo unter der Türmatte ein Schlüssel lag. Es folgte eine unerfreuliche Sequenz mit viel freiem Fall, doch dann hatte dieser Alptraum ein Ende. Im heimischen Shadowlair wurde ich mit einigen unglaublichen Tatsachen konfrontiert – der Spuk mußte ein Ende haben!

Whispermans Heizkeller

Bei einem weiteren Besuch erzählte mit Ms Shoto von ihrem Vater, dem unheimlichen Whisperman. Um sein unterirdisches Reich zu betreten, wählte ich den Umweg über den Heizkeller. In der Straße vor dem Cygnus-Gebäude brach ich ein Stück von dem Zaun ab, der die Straßenlaterne umringte. Damit ließ sich der Gully hochheben und der Weg nach unten war frei. Ich öffnete den Ofen und warf mehrmals Teile eines verrotteten Stuhls hinein, die rechts in dem Schrotthaufen lagen. Sobald der Kessel genug Dampf drauf hatte, öffnete sich der Durchgang und ich tauchte nach unten.



Das Finale: Flux ist über körperliche Gelüste erhaben und auch sonst ein wenig durchgeknallt...

Whisperman flüsterte mir einige bemerkenswerte Informationen zu. Nachdem wir gemütlich geplaudert hatten, ging ich wieder ins Cygnus-Gebäude und betrat den Lift. Dank des Logbuchs konnte ich jetzt zur Spitze des Gebäudes fahren; bei Bewegung des Panels wurde automatisch der entsprechende Code eingegeben. Hoch droben benutzte ich den Haken, um zum Sunspire-Turm zu gelangen.
Hier ging's munter treppauf. Klebeband und Seil wurden miteinander verknubbelt; schließlich wanderte ein Besen ins Inventar.
Beim Schäferhundchen benutzte ich Besen, Wurst und Haken, um letztendlich die Liquilight-Kammer zu erreichen. Hier verriet der fiese Flux seine wahre Identität und die Gründe seines schändlichen Treibens. Durch den Einsatz der Goldmünze, die nicht umsonst bis zum Schluß mitgeschleppt wurde, beendete ich seine Untaten. Noch ein wenig Happy-End-Gegurre mit Stiletto und dann ab in die Kiste. Darkshere trotzte Puzzle-Sackgassen, gut versteckten Objekten und rettete souverän die Welt. **(hl)**

KOMPLETTLÖSUNG »HÖHLENWELT-SAGA«

ZIEMLICH HOHL

Heidau, liebe Höhlenweltler! Wenn Sie sich in der Leere des aktuellen Adventures von Software 2000 verlaufen haben, halten Sie sich einfach an unsere Tips.

Frisch aus dem Untergrund kam unser Leser Frederick Magata aus Dormagen ans Tageslicht gekrabbelt, um die Lösung der ersten »Höhlenwelt-Saga: Der leuchtende Kristall« zu präsentieren.

Cals Raumschiff

In Cals Raumschiff schnappt sich Eric McDougal den Masterkey auf den Konsolen, öffnet damit den Schrank und nimmt die Sauerstoffpatrone. Diese benutzt er mit der Maske, schließt den Schrank und steckt den Schlüssel in das Sicherheitsschloß. Nun drückt unser Held mit dem Spitznamen »Speedy« auf den grünen Schalter und geht zu den zwei Knöpfen an der Tür. Dort benutzt er die Maske und drückt zuerst den gelben und dann den roten Knopf.

Eric verläßt das Schiff und begibt sich in den Laderaum, wo er den Hebel bewegt und den Kasten hinten in der Ecke einsackt. Dann steckt er diesen in das Aggregat, drückt den roten Knopf, nimmt die Batterie heraus, dann den Klotz, der vorm Rad liegt und bedient den Knopf im Auto. Anschließend steckt Eric die Batterie in den Maschinenschacht, schließt die Luke und gibt dem Auto einen Stoß. Wir verlassen den Laderraum und nehmen im Cockpit den Schlüssel, mit dem Eric draußen das Mondauto startet.

Die Tunnel

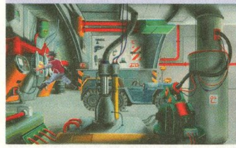
Unser Held betritt den Tunnel, nimmt das Buch samt Landkarte und verläßt das Tunnelsystem mit Hilfe unserer Karte und den Buchstabenmarkierungen: A-X-Y-Z-Y-X-A-B-C-O-E-K-G-H-E-I-J-R-S-R-J-N-O-P-Q. Wir schließen die Eingangstür, drehen das Rad und öffnen den Ausgang.

Nord-Ost Berge

McDougal reißt das Felsliebchen aus und geht ins Wachhaus. Hier redet er mit der Wache, die er besser nicht reizen sollte. Wir steigen auf den eben gelandeten Drachen, doch wenn Eric auf dem Drachen zum dritten mal etwas tun will, spricht ihn Pilot Balkopp an, der den Zielort und das Beförderungsgeld will. Da wir zur Zeit Pleite sind, werden wir prompt eingebunkert. Im Laderraum spricht Eric mit Hellami und kündigt seinen Ausbruch in Wahringen an.

Wahringen

Held »Speedy« kann Husbarul erzählen was er will – der wird uns immer einlochen. Im Knast lösen wir die Pritsche durch auf- und abbewegen in ihre Bestandteile auf und schnappen uns die Latte. Bei dem Versuch, die rechte Wand fachmännisch abzuklopfen, kommt eine Wache in die Zelle und wirft uns das »Essen« vor die Füße. Hungrig wie er ist, schnappt sich McDougal das Zeug und wirft es zur Zubereitung an die rechte Wand. Wir nehmen den


»Speedy« hat's nicht immer leicht

Löffel, den Blechnapf und den Brei. Den Brei mit der Latte benutzen und – potzblitz – wird eine Breilatte draus. Bei der Untersuchung der rechten Wand fällt ein loser Mauerstein auf, der mit dem Löffel vollständig gelöst wird. Eric blickt durch das Loch und klebt den Schlüssel an die Breilatte. Er öffnet damit die Tür, geht in den Gang und schließt die Zelle am Gangende (Nr. 103) auf. Dort drückt er die Pritsche hoch und gräbt mit der Schüssel den »noch mehr Boden« auf.

In der anderen Zelle angekommen geht McDougal wieder auf den Gang hinaus. Hinter der Tür vorm Ausgang entdeckt er Hellami, die sich um die Wache kümmert und schon finden sie sich nach der Flucht auf einem Flugdrachen wieder (abspeichern!). Die Wache speist man mit den Antworten 4, 4, 4, 3 und 2 ab. Nach dem Sprung ins Wasser befinden wir uns am Bergsee.

Bergsee

Im Gespräch mit Hellami erfährt Eric McDougal von dem Einsiedler auf dem Plateau. Er nimmt den Stinkpilz mit und geht zum Pfad. An der Felswand schiebt er den kleinsten Stein (unten links) beiseite, steckt das Polizeiabzeichen ein und geht zurück zum See. Von hier aus nimmt er den Weg, der zur Ortschaft führt.

Wiesen-Sulzthal

Eric liest das Plakat und spricht mit dem Collie-Polizisten (Vorsicht!). Nun betritt er die Kneipe und quatscht den Gast an der Theke an. Den Auftrag akzeptiert er für 35 Folint und verlangt beim Wirt ein Bier. Nach einem kleinen Dialog versprechen wir, das Rezept zu besorgen. Eric verläßt die Kneipe und schlendert zum Flugplatz, wo er sich mit den drei Brüdern unterhält und das Paket abgibt. Wir reden sie nach der kleinen Überraschung wieder an und offerieren unsere Hilfe. »Speedy« geht dann in die Wirtschaft zurück, wo er mit dem Mann redet, um seine Belohnung abzuholen. Jetzt rasch zum Krämerladen! Osthor kauft man alle sichtbaren Gegenstände bis auf die Tagungskarte ab (Messer für 10 F, Gerümpel für 12 F, Sahnetorte für 3 F und Bierdose für 10 F).

In der Wirtschaft redet man wieder mit dem Gast und drückt ihm eine Torte ins Gesicht. Dem Wirt vertrauen wir die Dose an, worauf er uns 25 F gibt. Jetzt gehen wir zu den drei Brüdern und holen hier die 25 F ab. Außerdem nehmen wir den Fetzen, der auf dem Faß liegt. Nun holt sich unser Eric die Tageskarte bei Osthor für 8 F. In der Kneipe findet die Tagung statt, danach plauscht man mit dem Wirt über das Drachenfeuer und geht zur Felswand.

Drachenhöhle

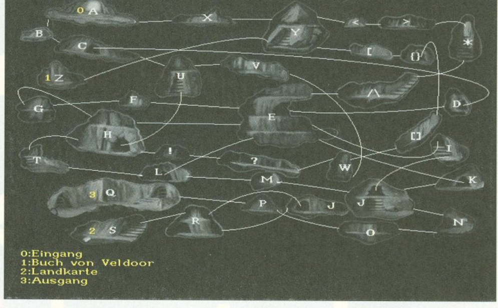
Am Bergsee nimmt Eric die Golaanuß neben dem Golaabaum und geht zur Felswand. Er benutzt die Ausrüstung mit der Felswand und klettert zum obersten Busch, oben rechts. Den Busch reißt er aus und steigt in die Höhle. Er »spricht« mit dem Drachenweibchen und wirft ihr, nachdem er weiß, daß sie krank ist, die Nuß an den Kopf, worauf sie bewußtlos wird. Unser Held entfernt mit Hilfe des Messers den Dorn aus Susis Maul. Nun nimmt Eric zweimal das Drachenfeuer mit dem Handschuh auf und verläßt die Höhle. Am Bergsee wirft er das Drachenfeuer auf den Schatten, springt ins eiskalte Wasser und nimmt die Nüsse mit. Jetzt kehrt er in die Höhle zurück und gibt Susi die Nüsse.

Josbaols Plateau

Held Eric nimmt die Blüte samt Stengel und stolpert über den Pfad zum Tempel, den er sich von innen genau ansieht. Draußen spricht er mit Josbaol über Maomi, worauf dieser eine Karte springen läßt und Eric mit Susi nach Berg-Wolkenheim düst.

Berg-Wolkenheim

Eric plauscht mit Ginbart über Susi und erhält nach einem Gespräch ein Züchterzertifikat. Jetzt palavert er mit Graubart, der etwas über Maomi und die Höhlenwelt erzählen darf. Nun genügt ein Klick auf den Durchgang und schon ist er in der Wirtsstube. »Speedy« verlangt von Guldounor ein Zimmer und sagt solange zu, bis er einen Schlüssel erhält. Durch



Die Karte hilft im Labyrinth weiter

die Hintertür gelangt er zu Maomi, die sich wahnsinnig freut, ihn wiederzusehen. McDougal erzählt ihr, daß er einen Plan habe, um sie zu befreien. Beim Wirt bestellen wir eine Limo, verlangen aber mehr. Eric beschwert sich jetzt über die Zimmer und labert ihn nach dem Sprichwort mit Alt- und Oberbayern zu. Draußen redet er mit Maomi und Ginbart, der den Tip gibt, sich in Wahringen umzusehen.

Wahringen

Unser Held gibt Susi beim Stallmeister ab und geht zum Marktplatz, wo er die Golaanüsse kauft. Falls er zuwenig Kohle hat, reicht ein Abstecher zur Kommandantur (rechts), wo er dem Offizier »verrät«, daß sich die Rebellen im Wirtshaus treffen. Nun geht Eric höchstselbst in die Kneipe und fragt die Männer über Ginbart aus und meint schließlich, daß er ein Freund sei. Dann fragt er nach den Drachenmeistern, worauf er den Namen Dolmonar erfährt.

Die Drachenzüchtertagung

Eric fliegt nach Berg-Wolkenheim und fragt Graubart nach Dolmonar. Dann düst er nach Wiesen-Sulzthal und kauft von Gremgor die Eintittskarte zur Drachenzüchtertagung für 20 F. Zur Tagung geht es wieder in die Kneipe. Wir fragen Dolmonar über seine Herkunft und über Lakkasor aus. Die Drakken beleidigt Eric und klebt ihnen die letzte Torte an die Backe. Danach gehen wir zum Flugplatz und schwätzen mit den drei Brüdern über Lakkasor und Manyana.

Lakkasor

Wir fliegen nach Berg-Wolkenheim, wo wir mit Ginbart, Maomi und Graubart über Lakasoor reden. Eric fliegt nach Südmeerfleck und übergibt Remgur seine Susi. Er spricht mit Alina und geht in die Stadt, wo er mit dem Mann über Mullohs und die Drakkenenklave redet. McDougal spricht nochmal mit ihm, fragt nach der Drakkenenklave und erfährt nun deren Standort. Außerdem verkauft er dem Mann das Felsliebchen sowie die Lor-Wurzel, spricht mit Majulie und kauft ihr die Schale ab.

Schließlich geht Eric wieder zu Alina und redet über das alte Mulloh. Er fliegt zur Ruine und von dort mit dem Mulloh nach Lakasoor. In der versunkenen Stadt steigt er in den Tempel, wo er das Edelsteinauge und das alte Relikt stibitzt (beide Objekte sind rötlich). Jetzt kehrt er wieder nach Südmeerfleck zurück, wo er Majulie erzählt, daß er etwas gefunden hat. Sie berichtet von einem Mann, der in Mindhoor gewesen sein soll und Eric verkauft den Pokal an Majulie für satte 80 Folint.

Minhoor

Weiter geht es nach Berg-Wolkenheim, wo wir mit Graubart über Mindhoor sprechen, denn dort soll Graubarts Freund Zep leben. Eric fliegt noch zum Tempel auf Josbaols Plateau und findet in einem Drachenauge einen Edelstein, der dem von Lakkasor stark ähnelt. Jetzt ist es an der Zeit, daß er nach Mindhoor fliegt, wo er mit Zep über »alles« reden kann. »Speedy« schlendert nach rechts, springt ins Wasser und schwimmt zum Ufer mit dem Golaabaum. Er zerhackt den Busch, zwingt die Pyramide zu Boden, nimmt den Pilz und schwimmt ans andere Ufer.

Als nächstes wandert er nach links, betätigt hier die Pyramide und geht gleich wieder nach rechts, um hier das selbe zu tun. Anschließend wirft er das letzte Drachenfeuer ins Wasser und taucht hinab. Von der toten Schlingpflanze nehmen wir ein Kügelchen und beißen hinein.

Jetzt tauchen wir durch die Höhle in einen Raum, in dem zwei Pyramiden und ein Portal sind. Eric muß die Pyramiden so verschieben, daß alle Riegel weg sind. Am besten speichern Sie nach jedem Erfolg ab und probieren dann weiter. Ist Eric durchs Portal gekommen, drückt er zuerst die Pyramide oben links, dann die oben rechts und zuletzt versenkt er die Pyramide am Boden. Nun nimmt er den Edelstein, der heruntergefallen ist und verläßt Mindhoor.

Sekamidor

Wir fliegen nach Wiesen-Sulzthal, um zur Wegabzweigung zu marschieren, wo wir die drei Edelsteine ins Drachengesicht stopfen. Wie durch Zauberhand erscheint die Brücke und wir gelangen nach Sekamidor. Hier betrachtet Eric die Statue näher, worauf Maomi und Gismur erscheinen. Gismur erzählt er von Manyana und Cal, um sein Vertrauen zu erlangen. Er soll den Quel-Than wiederfinden, um an Cals Droge zu kommen. Im Dorf reden wir mit dem Polizisten, der mit DGH abgespeist wird. Eric quetscht Gremgor noch über die Gefangenentransporte aus.

Weiter geht es nach Wahringen, wo am Marktplatz wie durch ein Wunder eine Kiste erschienen ist. Wir nehmen sie mit und lassen uns von Magolie die Kiste mit Nüssen füllen. In der Kommandantur erhält unser Held einen Lieferantenpassierschein, mit dem er die Kaserne betritt. Im Stabsgebäude liest er die Pinwand und löchert den Drakkenoffizier mit Fragen, um mehr über die Funktionen der Schlüssel zu erfahren. Wir sagen etwas über unsere Lieferung und erhalten dafür den Schlüssel für den Schuppen.

Eric öffnet die Hütte und treibt den Typen in der Kommandozentrale durch die Sprechanlage zum Wahnsinn. Er sagt schließlich, daß das Treibstofflager ein Leck habe und geht zurück in die jetzt leere Amtsstube. McDougal schließt mit dem Schubladenschlüssel die unterste Schublade auf und klaut den Blanko-Urlaubsschein.

Wir nehmen alle Schlüssel zurück, mopsen die beiden funktionslosen Schlüssel und verschwinden im Keller. Eric schließt besagte Zelle auf und geht hinein. Er öffnet die Tür und untersucht die Türangel eine Weile.

Außerdem prüfen wir noch den Stift ein paar mal und haben endlich den Quel-Than! In Sekamidor wird dieser eingesetzt und wir erhalten den Auftrag, die drei magischen Spiegel aufzutreiben. Gismur sagt zwar, daß die Spiegel im Süden zu finden sind und (spricht man ihn ein zweites mal darauf an) daß Remgur verschwunden sein soll, aber nichts dergleichen war richtig.

Um die Spiegel zu bekommen, muß Eric wieder nach Wahringen fliegen, wo er mit den zwei Männern sprechen kann (eventuell muß er vorher noch mit Ginbart über die Männer reden!). Er erzählt von seinen Taten, worauf die Männer so beeindruckt sind, daß sie ihn zu einer Schandtat anstiften. Eric geht in die Kommandantur und sagt, er habe eine Überraschung. Nachdem wir mit dem kleinen Stinkpilz ordentlich Stunk gemacht haben, gehen wir wieder in die Kneipe, in der wir von den Männern erfahren, daß Graubart die nächste Station ist.

Dieser erzählt, daß der von den Männern beschriebene Ort nichts anderes als der Tempel auf dem Plateau ist. Dort findet Eric schließlich die drei Spiegel, die er schleunigst nach Sekamidor bringt. Hat Gismur die Spiegel eingesetzt, betrachtet Eric wieder die Statue, in deren Maul der Kristall für Cal ist. Daraufhin erscheint Cal auf der Bildfläche und wir können uns in aller Ruhe am Abspann ergötzen. **(fs)**



KOMPLETTLÖSUNG

»LITTLE BIG ADVENTURE«

klein aber OHO

Harte Puzzles und gemeine Actioneinlagen führen andauernd zum Ableben Ihres kleinen Helden? Wir schaffen Abhilfe mit einer Little Big Lösung.

Christian Kusch aus Herford und Andreas Raab aus Schwarzenbruck haben den kleinen Twinsen durch sein großes Abenteuer begleitet. Der größte Haken bei »Little Big Adventure« ist die mißratene Speicherfunktion: Es wird automatisch bei jedem Wechsel zwischen zwei Schauplätzen (erkennbar am Schwarzwerden des Bildschirms) gespeichert, unter dem anfänglich eingegebenen Namen. Wenn Sie eine »Kopie eines Spielstandes« anlegen, so spielen Sie unter dem neuen Namen weiter, der alte bleibt als Sicherheitskopie bestehen. Am besten ist es, die Spielstände konsequent durchzunumerieren und sich die jeweilige Position notfalls auf einem Blatt Papier zu notieren.

Außer der momentanen Position werden nur der Zustand unseres Helden sowie sein Inventar abgespeichert. Dadurch ist bei jedem neuen Betreten eines Raums alles andere wieder dort, wo es ursprünglich war – inklusive Wachen, Klonen etc. Diese Faulheit der Programmierer läßt sich gut ausnutzen, denn auch die Mülleimer, Schränke und sonstigen Verstecke sind wieder prall mit Mana, Geld und Lebenspunkten gefüllt. Versuchen Sie auf jeden Fall, Nahkämpfe zu vermeiden. Besser ist der magische Ball, vor allem dann, wenn Sie ihn aus einer Entfernung einsetzen, die außerhalb des »Sichtbereichs« Ihres Gegners liegt. Klone, die ihnen den Rücken zuwenden, lassen sich oft durch Schleichen (Einstellung »vorsichtig«) passieren.

Flucht aus dem Irrenhaus

Zu Beginn befindet sich Twinsen in einer Zelle. Nachdem er ein wenig »aggressiv« wird, kommt ein Aufseher per Schwebeplattform vorbei, um nach dem Rechten zu sehen. Mit einigen gezielten Schlägen strecken wir ihn nieder und erklimmen die Plattform. Diese bringt uns auf eine Empore mit zwei weiteren Aufsehern. Der linke rennt sofort auf uns zu und muß mit einem Schlag ausgeschaltet werden, der andere verliert einen Schlüssel, nachdem er besiegt ist. Twinsen geht die Treppe runter und durch das Tor nach links oben, wo wiederum ein Aufseher patrouilliert. Sie müssen ihn erwischen, bevor er den Alarmknopf drücken kann.

Nun kann man nach rechts in den unteren der beiden Räume gehen, wo man seine Holomap und ID-Karte findet. Hinter dem Trennschirm verbirgt sich ein weißer Kittel, mit dem man sich einige Zeit lang als Wachpersonal ausgeben kann. Alle Schränke untersuchen, sie geben fleißig Gold etc. von sich. In Zukunft immer daran denken, alle Kisten, Fässer, Mülleimer und Blumentöpfe zu durchforsten – so bleiben Sie gesund und kratzen genügend Geld zusammen.

Im anderen Raum den Pfleger ausschalten, dann die Treppe hoch und durch das Tor in den Kontrollraum gehen. »Normal« hinter den am Alarmknopf stehenden Pfleger treten, auf aggressiv schalten und zuschlagen. Dann den zweiten Weißkittel ausknocken und das Irrenhaus verlassen. Es wird nun zum ersten Mal gespeichert – also am besten eine Sicherheitskopie anlegen (z.B. »Zwei«). Wenn Sie jetzt geschnappt werden, laden Sie vom Hauptmenü aus einfach den ursprünglichen Spielstand (z.B. »Eins«).

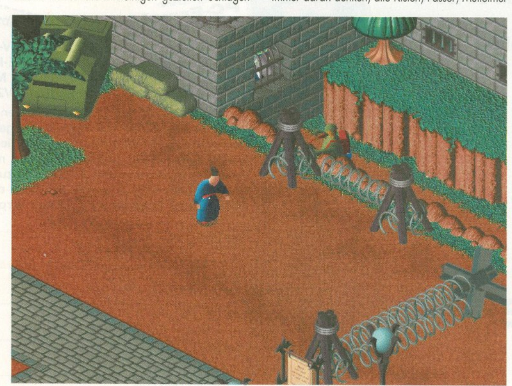
Bis zur Treppe gehen, auf »sportlich« umschalten und an den Wachen vorbei nach rechts und oben rennen. Der Haasi im Müllhaufen verrät uns, wie wir entkommen können. Also auf »vorsichtig« einstellen und die Ankunft des Müllwagens abwarten – wenige Sekunden später sind wir in Freiheit.

Die Zitadelleninsel

Twinsen befindet sich nun in der Stadt vor der Zitadelle. Im Haus kann er zu etwas Geld kommen, danach sollte er nach links unten weiter gehen. Ab jetzt befindet sich unser Held mit kleinen Ausnahmen immer auf der Flucht, er wird ständig beschossen und verfolgt. Am besten dauernd in Bewegung bleiben und die diversen Wachen sportlich umkurven. Gerät man in eine Salve, gelingt rückwärtsgehend oft noch die Flucht.

Nach Süden laufen und rechts auf den Kanaldeckel treten. Durch Drücken der Aktiontaste kommt man nach unten, wo man einige Pilze einsammeln kann. Dann wieder hoch und weiter nach Süden laufen, bis das heimatliche Haus erreicht ist. Fast sofort wird Twinsens Frau entführt, er selbst versteckt sich »vorsichtig« in einem der Räume. Nun holen wir uns unsere Toga und damit den magischen Ball aus dem Arbeitszimmer. Nicht vergessen, alles zu untersuchen, und danach das Haus durch den Kamin verlassen. Nach Norden bis zur Apotheke laufen, aber Vorsicht: Der Apotheker verrät uns, so daß wir uns per magischem Ball gegen einen Dickoklon zur Wehr setzen müssen.

Danach holt sich Twinsen den roten Sirup aus dem Regal und rennt zur Kneipe im Nordosten. Dem im oberen Teil der Bar sitzenden Dicko kauft man einen Drink, worauf er vom Schicksal unserer Frau erzählt. Laufen Sie nun zum westlich gelegenen Hafen und besiegen die Dicko-Wache. Nach Öffnen des Tors redet Twinsen mit dem Seefahrer, der uns für das Zusammenschieben von vier Kisten eine Fahrkarte veräußern möchte. Mit der Fahrkarte in der Hand stiefelt man kurz darauf zum Schiff, das zur Hauptinsel fährt.



Der gefangene Dicko wird gut bewacht

Auf der Hauptinsel

Im Osten des Hafens werden zwei Wachen beseitigt danach nach Norden und Westen zur Altstadt laufen. Ein herumstehender Haasi vertraut uns erst, nachdem wir einen Klon getötet haben. Wenn wir danach seinen Anweisungen folgen, gelangen wir zum Schlosser, der uns einen Schlüssel gibt. Mit diesem öffnet man das weiße, unbewachte Tor. Von dort aus laufen wir nach links und kaufen uns im Geschäft mehrere Tankfüllungen. Nun reden wir mit dem Angestellten in der Bar und lassen die Haasi-Dame den Dicko auf der Treppe ablenken. An dem Soldaten vorbei- und die Treppe hochrennen.

Über die Steinplatte gelangt Twinsen nach unten zum Astronomen. Durch den Keller verlassen wir sein Haus und reden mit der weiblichen Haasi in einem Haus im Südosten der Stadt. Nach der Geschichte über ihre Freundin laufen wir an der Küste entlang nach links, bis wir einen austretenden Soldaten treffen. Wir besiegen ihn und fahren mit seinem Motorrad zum Wasserturm. Diesen betreten und den Sirup in die Zisterne leeren. Zurück in der Stadt führt unser Weg nach Norden und Osten, am Soldatencamp vorbei. In der Bibliothek mit den Besuchern, nicht aber mit dem Haasi im Eingangsraum, reden.

Der rote Haasi scheint über unsere Trinkwasser-Aufwertung erfreut und zeigt uns ein Buch über »die Legende«. Nun springen wir in den Graben unterhalb der Festung, wo wir den Haasi hinter Gittern anreden. Jetzt wird's etwas schwierig: Durch das Soldatencamp laufen, um zum Jeep zu gelangen. Dieser bringt uns zu einem zweiten Hafen im Norden, von wo aus uns ein Fischer auf die Insel des verlorenen Blattes befördert.

Insel des leeren Blattes

Nun dürfen Sie eine der Frustszenen des Spiels genießen: Über die Steine zum Ufer hopsen, und sich dabei nicht von Kugeln treffen lassen. Geduld, irgendwann wird's schon klappen! Glücklich am Ufer angekommen, den Zaun entlang schleichen. Werfen Sie den ersten Soldaten nieder und öffnen mit dem Schlüssel das Zauntor. In der Wüste trifft Twinsen bald auf einen alten Mann und einen Brunnen. Letzterer führt uns in ein recht ekliges Labyrinth, das aber mit etwas Übung bewältigt werden kann. Noch bevor das Skelett aufgestanden ist, auf den Steinblock und über den Abgrund hopsen.

Den Stacheldraht überspringend gelangen wir an eine Bodenplatte, welche die Tür im Süden öffnet. Hierzu muß allerdings erst ein schweres Gewicht her. In der äußersten hinteren Ecke des Raums steht eine Statue, die wir mit Hilfe der drei Lifte herüberbringen und auf die Platte stellen. Die beiden anderen Skelette wachen erst auf, wenn man mit der Statue über ihnen steht. Nun den Raum nach Süden verlassen. Im nächsten Raum nach rechts vor dem Stamm davonlaufen und in der Mitte, wo es keinen Zaun gibt, auf den Steg springen. Jetzt sofort weiter nach rechts eilen und den ersten Schalter betätigen, damit sich die Bodenplatte löst und der Stamm beim nächsten Mal in die Tiefe fällt. Danach nur noch den Raum nach oben verlassen.

Die Tür im neuen Bild öffnet man durch Setzen des Schalters nach oben, und dann nach unten. Der nächste Raum enthält zwei Fahrstühle. Auf den einen kann man direkt von der linken Ecke der Mauer springen und von da auf die hintere Plattform. Nun auf dieser nach rechts wuseln und den Schalter mit dem magischen Ball auslösen, um die zweite Plattform zu bewegen.

Jetzt sollte es kein Problem mehr sein, über die Mauer nach rechts zu entkommen. Hat man die letzte Mauer übersprungen, geht's die Leiter runter. Achtung: Ein Stein fällt von oben herab, unbedingt ausweichen! Jetzt wieder nach oben und die Treppe rauf gehen. Den drehenden Stein mit dem magischen Ball zerstören und den Schalter betätigen, der den Raum eine Etage tiefer öffnet. Nun die Treppe wieder runter. Bei den drei Schaltern den in der Mitte und danach den rechten betätigen. Hoch zur Statue marschieren und diese unten auf die Bodenplatte stellen. Gehen Sie durch die Tür in den Raum mit dem Buch, wo Sie drei Skelette besiegen müssen. Diesen Raum nacht rechts unten verlassen und in den Lichtstrahl treten.

Draußen spricht man abermals den Alten an. Nun fahren wir per Schiff zur Hauptinsel zurück, wo wir uns eine Fahrkarte kaufen und weiter zur Zitadelleninsel reisen. Glücklich angekommen, läuft Twinsen an seinem Haus vorbei und springt beim Steg über die Steine nach unten. In der Höhle die Inschrift auf dem großen Stein lesen. Wir erfahren, daß der Schlüssel zu den Waffen unserer Vorfahren bei einem Sturm verloren ging. Wo er zu finden ist, erfährt man vom Piraten in der Hafenkneipe auf der Hauptinsel. Also dorthin zurück, dem Buch nachspüren und dann zum nordöstlichen Hafen reisen. Hier verkauft uns ein Pummel für 200 Kashes seinen Katamaran, mit dem wir zur Insel Proxima gelangen.

Die Insel Proxima

Zuerst ins rechte Haus gehen und die Wache besiegen. Wir reden mit dem Dicko und verlassen das Gefängnis wieder. Laufen Sie links am Hafen vorbei und schlagen den Dickoklon vor dem versiegelten Haus nieder. Das Haus betreten und mit dem Haasi reden, der uns die rote Zugangskarte gibt, falls wir vorher auf der Hauptinsel mit dem gefangenen Dicko



In den Ruinen der Hauptinsel findet sich eines der Siegel

gesprochen haben. Nun in dem Gebäude mit der weggesprengten Wand den Dicko anlabern. Nachdem wir ihm einen Föhn (erhält man in der Altstadt vom grauen Vertreter mit Aktentasche) übergeben haben, läßt er uns seinen Protopak ausprobieren.

Zurück auf der Hauptinsel zur Klumpfußstraße gehen. Am steil angehenden Ufer probieren wir den Jet Pack aus und fliegen zur Insel rüber, was uns ein Kleeblattkästchen einbringt. Dann zum Museum gehen und per Zugangskarte das kleine Tor öffnen. Fliegen Sie mit dem Jet Pack nach oben auf den Gullydeckel. Durch diesen nach unten, und mit dem nächsten Deckel gleich wieder nach oben schweben. Töten Sie nun den Polizisten im Gefängnis und aktivieren den Alarmknopf. Durch den Lüftungsschacht geht's zurück zum Kanaldeckel des Museums.

Jetzt ist Fingerspitzengefühl angesagt: Den Jet Pack anwerfen und über den Boden schweben, den ersten Zwischenstop bei der Totenkopfflagge machen, die man mitnimmt. Danach in den oberen Teil des Museums düsen, wo man den Robotern ausweicht und in der Schatztruhe den Schlüssel findet. Nun können Sie sich entweder über die Brüstung wieder nach unten fallen lassen (riskant), oder den ganzen Weg zurückfliegen (langsam).

Mit dem Schlüssel kommen wir jetzt in der Höhle auf der Zitadelleninsel weiter und erhalten ein Medaillon sowie ein Horn. Letzteres benutzen wir mit allen Siegeln, also auf der Zitadelleninsel, bei den Ruinen auf der Hauptinsel, in der Wüste (Kobold befreien) und auf der Insel Proxima. Bei letzterer fährt man jedoch zunächst per Motorrad zum Stein der Finsternis, um das Losungswort zu erhalten. Nun beim versiegelten Stein das Wörtchen aufsagen und dann das Horn benutzen. Dem Stein der Finsternis teilen wir das zweite Losungswort mit, was uns eine Flöte einbringt. Im Hafen bindet Twinsen die Piratenflagge an sein Boot und fährt zur Rebelleninsel.

Bei den Rebellen

Auf der Insel der Rebellen muß man sich zum diensthabenden Offizier durchkämpfen, der einem erlaubt,

in seinem Buggy zum geheimen Hauptquartier zu fahren. Dort erfährt Twinsen, daß die Rebellen ihren Hauptmann aus der Festung befreien wollen. Nach Beginn der Landeaktion geht man im Hafen nach links zur Werft. Die Rebellen unterstützen uns tatkräftig, aber bevor man das Bild mit dem Haasi nach oben verläßt, sollte man sich erst zu den beiden Türen unten im Bild begeben. Hinter den Türen sind Stufen in den Fels gehauen, wodurch wir auf das Dach kommen und die Radaranlage zerstören können.

Nun zurück und mit dem Haasi zum Panzer laufen. Sobald der Haasi alle Gegner im Bild getötet hat, braust man mit dem Kettenbrummer durch das Tor Richtung Trenngebirge. In der Festung sollte es kein Problem sein, zum Hauptmann vorzustoßen. Nach seiner Befreiung kommt man über die Lüftungsklappe im letzten Raum auf die andere Seite des Gebirges. Frohes Snowboarden!

Der See klaren Wassers

Nach der Abfahrt landen Sie in einem Dorf, in dem einige Haasis von Mutanten bedrängt werden. Nach unserem mutigen Eingreifen bedienen wir uns aus dem Kochtopf im Dorf und erhalten die Aufgabe, die Mutantenfabrik zu zerstören. Wir folgen der Haasi-Dame zum geheimen Eingang und betreten die Fabrik, nachdem wir den Dicko am Eingang besiegt haben. Man befreit zunächst den Kobold in der linken Ecke des Gebäudes und fährt dann per Metro in die eigentliche Fabrik. Im oberen Bereich wiederum nach links gehen und in der Grube die beiden grünen Kugeln zerstören.

Nun verläßt Twinsen die obere Ebene nach links, wobei er im Raum mit den Tischen alles zerstört. Bei den Schalthebeln den Aufseher überwältigen und alle Schalter betätigen. Danach springen wir auf die untere Ebene und an der Krabbe vorbei zum Buggy, der uns zurück ins Dorf befördert. Der Anführer der Haasis öffnet jetzt den Durchgang an der heiligen Karotte. Wir stiefeln hinein und wenden uns nach links. Ein weiteres Fort von Dr. Funfrock versperrt Ihnen den Zugang zum See klaren Wassers. Nach heftigen Kämpfen gelangen Sie schließlich zum See, wo Sie die Zauberflöte benutzen. Der See öffnet sich und man erhält die Flasche klaren Wassers.

Insel Tippett

Mit dem Luftkissenboot fährt man auf die Insel Tippett, wo man den Rapper über alle drei Fabriken Funfrocks ausfragt. Den Schlüssel für die zweite Tür von unten erhält man vom Angler. In der Disco erfahren wir, daß sich dort ein Geheimgang zu Funfrocks Festung auf der anderen Seite der Halbkugel befindet, doch sollen wir vorher für bessere Stimmung sorgen: Der Musiker äußert den Wunsch nach einer Gitarre.

Das Luftkissenboot bringt Twinsen zurück zum Trenngebirge. Durch den Geheimgang im Haasidorf betreten wir abermals die Mutantenfabrik, wo wir aber nicht den Buggy benützen. Stattdessen oben am Sims entlanglaufen und alle Wachposten beseitigen. Dann über den Zaun aus der Fabrik herausspringen. Nun zweimal den Bildschirm nach links verlassen, und schon stehen wir vor unserem Katamaran.

Sturm auf die Hauptinsel

Für die Zauberflöte überläßt einem der alte Mann in der Wüste seine Gitarre und sorgt zudem für etwas Pflanzenwuchs – oh, wie schön... Wir aber haben Besseres zu tun: Funfrocks Festung auf der Hauptinsel wird gestürmt! Die Feinde am Eingang wie gewohnt aus sicherer Entfernung ausschalten und ins Innere vordringen. Links unten befindet sich Funfrock höchstpersönlich, der jedoch schon nach dem ersten Treffer im Transporter verschwindet.

Vom Dicko in der linken Zelle erhält man den Schlüssel für den Tresor, in dem sich Funfrocks magischer Säbel sowie ein Brief befinden. Gehen Sie in der rechten Zelle die Treppe hoch und dann wieder runter. Wir finden den Fälscher nebst dem Ausgang aus der Festung. Durch Lesen des Briefs erfährt man, daß der Architekt des Beamtenzentrums auf der Zitadelleninsel wohnt. Da es sich zufälligerweise um den Sohn unseres Nachbarn handelt, holen wir uns bei diesem den Zugangsausweis für das Zentrum. Nun den ganzen Weg zurück zur Mutantenfabrik bewältigen und über die Fässer auf das Sims und ins Haasidorf stiefeln.

Insel Brundel

Wieder zum Luftkissenboot schlendern und zur Insel Brundel tuckern. Der Wache am Eingang zeigt Twinsen den Ausweis des Architekten und klettert dann links oben die Treppe hoch aufs Dach. Hier das Horn benutzen und ins Innere der Fabrik eindringen. Den Schlüssel für die obere Ebene erhält man, wenn man den Dickoklon zerstört; danach noch den Haasiklon überwältigen und auf der oberen Ebene den Raum links betreten.

Jetzt ist schnelles Handeln erforderlich. Man rennt sofort auf der Treppe nach unten. Sobald der Haasiklon um die Ecke biegt, zerstören wir ihn per Zauberball und schalten auf das magische Schwert um. Damit biegen wir unsererseits um die Ecke, beseitigen die beiden Gegner und darauf den Beam-Auslöser. Anschließend die Treppe hinunterlaufen und Computer sowie Aufseher vernichten. Durch die Explosion des Computers stürzt die Wand ein und eine Statue von Dr. Funfrock wird sichtbar. Über die Mauer klettern und die Insel in Richtung Tippett verlassen.

Alle Drachen fliegen hoch

Hat man in der Disco dem Musiker die Gitarre gegeben, öffnet der Barkeeper den Durchgang zur Kanalisation. Die Riesenkrabbe überfliegt man einfach per Jet Pack. Wir finden den Drachen und gelangen auf dessen Rücken zum dritten Runenstein. Um diesen herum hat Dr. Funfrock eine Festung gebaut. Sobald Sie die Wache und den Panzer zerstört haben, gräbt der Haasi eine Öffnung in die Festung. Diese sollte ohne Probleme zu durchqueren sein; vergessen Sie aber nicht, den Abwasserhahn zu benutzen...

Hat man sich bis zum Ende vorgekämpft, läuft Twinsen unweigerlich in eine Falle. Das anschließende Irrenhaus ist zwar nicht das von der Zitadelleninsel, der Weg hinaus aber derselbe. Nach der Tür den Zoeklon zerstören und aus dem Schrank im Norden alle Sachen herausholen. Nun den Raum an der Stelle nach links verlassen. Hinten links in der Ecke erscheint ein Siegel; also benutzen wir das Horn und springen durch das Siegel zum Runenstein. Dort benutzt man die Flasche klaren Wassers.

Die Baustelle

Nachdem die Festung zerstört wurde, marschieren Sie durch die Ruinen nach Norden. Bald gelangen Sie zu einer Baustelle, wo die geheime Straße zu Sendells Brunnen gebaut wird. Wenn man nun immer dem Weg folgt, trifft man auf zwei Dickos. Der zweite bittet einen darum, seinen Bagger zurückzufahren; auf diese Weise können wir den Weg zum Brunnen freiräumen.

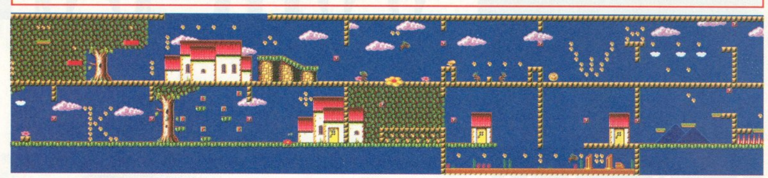
Den Schlüssel für das Tor rechts hat natürlich der Bauarbeiter ganz oben auf dem Sims. Um an ihn heranzukommen, gehen Sie wie folgt vor: Hochlaufen, beim ersten Bagger auf den Holzbalken und dann auf die obere Ebene springen; am zweiten Bagger im richtigen Moment vorbeirennen. Durch das Tor gelangt man zu einem Berg, bei dem weitere Bauarbeiter beschäftigt sind. Nachdem man alle drei überwältigt hat, klettert man den Berg hoch.

Funfrocks Ende

Bei Sendells Brunnen wird Twinsen von seiner Frau erwartet, allerdings in Begleitung von Dr. Funfrock. Mit dem magischen Schwert geht man im Angriffsmodus mutig auf Funfrock los und drängt ihn über eine der beiden Ecken in die Tiefe. Dann öffnen Sie mit Hilfe des Horns das Siegel und lassen sich ebenfalls nach unten fallen. Sobald man sich der Tür nähert, erscheint abermals der fiese Doktor. Nun solange auf ihn eindreschen, bis er erledigt ist, wozu allerdings einige Extra-Kleeblätter notwendig sein dürften. Hat man Herrn Funfrock schließlich besiegt, geht man mit Zoe durch die große Tür und genießt die Endsequenz. (la)

Level-Guide: »Tony & Friends«

FRÜHSTÜCKS-FREUDEN



Im Anfangslevel findet Tony über dem Ausgang unsichtbare Blöcke, mit denen er zu einem Schlüssel gelangt, der ihn in den Warplevel führt

Mit geröstetem Mais und einem Schoppen Milch steuern Sie Tony und seine Freunde durch dieses Werbespiel. Wer Probleme mit der Orientierung hat, greift auf unsere Level-Karten zurück.

Hüpfen und springen allein reicht nicht, um beim Werbespiel »Tony & Friends in Kellogg's Land« zu bestehen. Viele Frühstücksflocken und Extras wie Schlüssel müssen Sie aufsammeln, um zu den Endgegnern vorzudringen. Unsere gesammelten Karten zu allen 21 Levels finden Sie aus Platzgründen auf dem CD-ROM der aktuellen PC Player plus. Nur die Levels mit den Endgegnern haben wir weggelassen; zum einen, um Ihnen nicht jede Überraschung zu verderben, zum anderen, weil diese Spielfelder ohnehin recht klein sind und keine Probleme bergen.

Zusätzlich gibt es einige Cheats, die bei größeren Problemen weiterhelfen. Im Anfangslevel springt Tony über dem Ausgang mittels unsichtbarer Blöcke zu einem roten Schlüssel. Er läuft ganz zurück durch die Mauer und fällt hinunter zum Aufzug. In der Mitte springt er nach links, drückt einen Knopf und eine unsichtbare Tür führt zum Warplevel. Von hier aus gelangen Sie in jede einzelne Stufe. Jede Ebene entspricht einer der drei Welten, die Türen von links nach rechts den Levels 1 bis 7.

Darüberhinaus gibt es noch folgende Cheats:

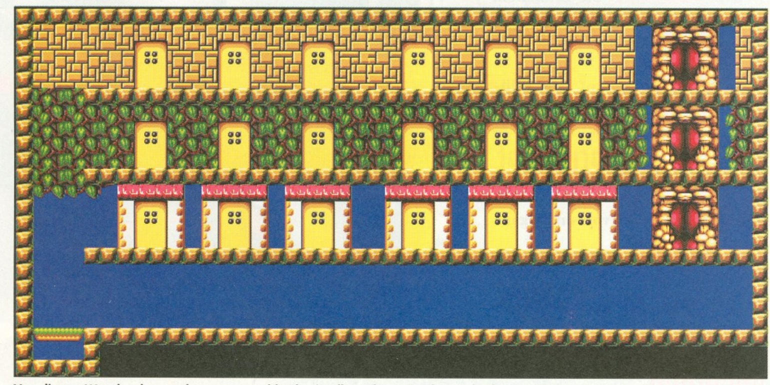
»ILOVEKELLOGGS« führt direkt in das Musikmenü, wo Sie die einzelnen Sounds und Musikstücke hören können.

»SMACKSAREGREAT« gibt Ihnen beim Start drei Leben hinzu.

»PCENGINEBYNEON« aktiviert vier Cheat-Tasten: Die »1« (auf der Haupttastatur, nicht dem Ziffernblock!) füllt alle Lebens-Herzchen aus, die »2« beendet den Level erfolgreich, »3« gibt Ihnen alle Schlüssel und »4« führt direkt ins Warpmenü. Dort wählen Sie mit den Cursor-Tasten (oben/unten) die Level, die Leertaste befördert Sie dann ohne Umwege ins gewünschte Spielfeld. (fs)

AUF DEM CD-ROM

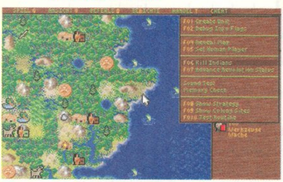
...der aktuellen PC Player plus finden Sie die Karten der anderen Levels, inclusive aller Frühstücksflocken und Extras.



Von diesem Warplevel aus gelangt man problemlos in alle anderen Runden. Jede Ebene steht für eine Welt (von oben nach unten) und die Türen (von links nach rechts) bezeichnen die Levels.

KLEIN & FEIN

Colonization



Das Cheat-Menü von Colonization bietet einige nützliche Funktionen

Wie bei Sid Meiers Kultspiel »Colonization« das eingebaute Cheatmenü aktiviert wird, hat unser Leser Simon Obinger aus Eichenau entdeckt. Ändern Sie in der Datei »c:\colonize\menu.txt« mit einem Texteditor (z.B. mit dem »edit«-Kommando) den String »@PEDIA« beliebig ab, beispielsweise in »@PEDIA-PCPLAYER«. Dadurch wird im Spiel das Menü »Colonipädie« durch »Cheat« ersetzt. Nachteil: Das Menü verschwindet wieder, sobald ein Spielstand geladen wird. Besitzer der CD-Version müssen Colonization übrigens auf Festplatte installieren.

Heretic

Die neue Ballerorgie »Heretic« erinnert nicht von ungefähr an »Doom 2«. Oliver Faust spürte folgende Cheats auf, die Sie während des Spiels eingeben müssen: »Cockadoodledoo« ist für ganz Verwegene gedacht (Hallo, Frau Bratbäcker!), »Quicken« macht den Spieler unverwundbar, »Rambo« gibt ihm alle Waffen, »Ravskel« versorgt Sie mit allen Schlüsseln, »Ravmap« vervollständigt die Karten und »Kitty« schaltet die Kollisionsabfrage aus.

»Engage xx« warpt Sie in einen beliebigen Level (erstes x = Episode, zweites x = Level), »Ponce« verspricht Heilung, »Shazam« schaltet in einen Power-Modus, »Massacre« meuchelt alle Monster des aktuellen Levels und »Gimme xx« verschafft Ihnen einige Extras. Das erste x steht für die Artefakte »a« bis »j«, das zweite x für deren Anzahl:

Code	Artefakt
a	Unverwundbarkeits-Ring
b	Unsichtbarkeit
c	Heiltrank
d	Lebensenergie
e	Waffen-Power
f	Fackel
g	Zeitbombe
h	»Kampf-Ei«
i	Flügel
j	Teleporter

Earthsiege

Mathias Zeller aus Bommdorf ist ein Herc-Experte in »Earthsiege«. Er empfiehlt, immer den schwersten Roboter zu steuern, der zur Verfügung steht. Gehen Sie nur mit aktivem Radar vor, wenn Sie Stützpunkte oder lahmgelegte Hercs suchen. Bei Aufklärungsmissionen visiert man die aufzuklärende Basis nur kurz mit »F5« an und verduftet schnell wieder. Auf keinen Fall angreifen, da die Cybrids sonst alarmiert werden und besser auf den Angriff der Basis in der nächsten Mission vorbereitet sind.

Aufträge, in denen Herc-Prototypen gerettet werden müssen, sollten Sie unbedingt erfolgreich beenden. So sieht man alle Roboter und ist für die Endmission gewappnet. Bestücken Sie den Herc mit möglichst vielen Autocannons, da Energiewaffen unnötig Energie abziehen. Wenn man keine Autocannons montieren darf, statten Sie den Herc mit ELFs aus. Unbedingt Raketen mit aktivem Radar verwenden!

Laufen Sie im Kampf immer mit Höchstgeschwindigkeit und nie direkt auf den feindlichen Roboter zu. Stattdessen sprintet man an ihm vorbei und schießt mit gedrehtem Torso auf den Gegner. Lassen Sie das Feuer auf schwere Feindhercs wie »Pitbull« oder »Hyperion« konzentrieren, denn leichte Hercs schaffen Sie alleine. Ruhig die Wingmen nach vorne schicken, sonst ist Ihr Herc schnell ein Haufen Schrott. Gebäude so gut es geht mit Energiewaffen zerstören, um Autocannons-Munition für Feindhercs zu sparen. Unerfahrenen Piloten weist man besser kein Ziel zu, da diese sehr oft dabei ihr Leben lassen. Halten Sie die Hercs die ganze Mission über zusammen und laufen Sie gegebenenfalls langsamer, wenn ein Herc ein beschädigtes Bein hat oder prinzipiell langsamer ist.

Dark Sun 2

Ein geheimes Cheatmenü bei »Dark Sun 2« hat Olaf Nobis aus Berlin entdeckt. Starten Sie das Spiel mit »dsun -k911« und den Parametern »-a« (läßt das Intro weg), »-m« (schaltet die Musik ab), »-p« (stattet die Party mit allen Psionics aus) und »-s« (gibt der Party alle Zaubersprüche). Während des Spiels funktionieren folgende Tastenkombinationen: »m/M« frischt alle Zauber auf, »t« läßt einen Charakter während eines Kampfes um einen Level steigen, »T« läßt den Level aller Partymitglieder um eins steigen, »Alt+F2« gibt der Party mehr Kraft und macht sie fast unbesiegbar und »Alt+F3« läßt die Zauberkundigen alle Sprüche beherrschen.

Wacky Wheels

Ein paar nette Extras hat Jens Faehrmann aus Lilienthal bei »Wacky Wheels« entdeckt. Die Cheats geben Sie beim Spielstart ein, also beispielsweise »ww turbo«, um den Turbomodus zu aktivieren, wenn man im Spiel gleichzeitig bremst und schießt. »Jump« läßt das Auto springen, wenn Sie gleichzeitig bremsen und den Joystick nach oben drücken, »Hog« versorgt Sie mit 99 Igel-Schüssen, »Ice« mit 99 Eiswürfel-Schüssen und »Fire« mit 99 Feuerbällen. Die Cheats lassen sich auch kombinieren, also beispielsweise »ww turbo jump fire«.

Novastorm



Angriff der Novastorm-Killertomaten

Eine wahrlich köstliche Slapstick-Einlage finden Sie im Actionspiel »Novastorm« von Psygnosis, wie unser Leser Sascha Kiesgen aus Wittlich herausfand. Geben Sie während des Flugs »Tomatoes« ein, wird das Raumschiff in einen geheimen Level gebeamt, in dem Sie mit Tomaten auf ulkige Angreifer ballern. Als nützlichen Nebeneffekt rüstet man sein Schiff dort problemlos auf.

Creature Shock

Die beiden Flugsequenzen in »Creature Shock« sind sicher nicht jedermanns Sache. Michael Urs Blum aus der Schweiz empfiehlt, in der Datei »creature.set« mit einem Diskeditor in der allerersten Zeile den achten Wert auf »04« zu setzen. Dann läßt sich jeder Level direkt anwählen.

System Shock

Jens Ostman aus Berlin fand heraus, daß man mit einem einfachen Trick bei »System Shock« keine Probleme mit der Heilung der Spielfigur gibt. Nimmt man einen Erste-Hilfe-Kasten aus seinem Inventar mit einem Rechtsklick oder mit einem linken Doppelklick vom Boden auf und doppelklickt mit links auf eine am Boden liegende Batterie, wird deren Energievorrat wieder voll aufgefüllt. Da das ganze auch umgekehrt funktioniert und danach beide Geräte erhalten bleiben, gibt es keine gesundheitlichen Probleme mehr. (fs)

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Blaster ist nicht Blaster

Hilfe! Auf meinem Sound Blaster 4.0 laufen manche Spiele nicht!

(– Diverse Leser –)

Entweder hat gerade ein Händler eine größere Stückzahl dieser alten Karte auf den Markt geworfen, oder es geht eine Treiberversion herum, die Probleme macht. Diesen Monat kamen jedenfalls aus heiterem Himmel mehrere Anfragen zu diesem Thema.

Der »Sound Blaster 4.0« ist kein echter Sound Blaster, sondern ein Nachbau der Firma »CPS« mit Chips von Aztech. Creative Labs und CPS hatten einen handfesten Rechtsstreit wegen des Namens, so daß die CPS-Karten schon lange »Audio Blaster« heißen. Die Aztech-Blaster sind in jedem Fall nicht hundertprozent zu Creative kompatibel. Creative-Treiber laufen erst gar nicht und einige moderne Spiele kommen auch nicht damit zurecht. In diesem Fall sollte man im Config-Menü des Spiels nach einer »Sound Blaster Clone«-Option suchen, denn darum handelt es sich hier.

DX-Arithmetik: 4=3 oder 4=2,5

Ich habe vor, mir einen neuen PC zu kaufen. Allerdings sehe ich dann oft Computer mit dem Aufdruck DX2 oder DX4. Was haben diese Angaben zu sagen? ***(Pascal Kube, Berlin)***

Es handelt sich hierbei um Aussagen, die etwas mit dem Hauptprozessor, der CPU zu tun haben. Ein 486 DX2/66-Chip ist extern nur mit 33 Megahertz getaktet, verdoppelt diese Frequenz intern aber auf 66 MHz. Ein 486 DX4/100 wird meist ebenfalls mit 33 MHz versorgt und verdreifacht diese auf 99 MHz. Moderne PCs bieten sogar die Option, den Bus mit flotten 40 MHz zu fahren, wobei der DX4-CPU per Jumper mitgeteilt wird, den Takt nur zu »zweieinhalbfachen« (40 * 2,5 = 100). Der Vorteil dieser Technologie ist, daß RAM, ROM Grafikkarten oder andere Zusatzkarten die vollen 66 MHz oder gar 100 MHz nicht verkraften würden. Die Taktvervielfachung ist also ein guter Kompromiß zwischen Leistung und Kosten.

Soundkarte mit zuviel Antrieb

Ich besitze neuerdings eine Soundblaster 16 Multi-CD ASP und habe seitdem enorme Probleme mit dem Speicherbedarf der Treiber. Meine Spiele laufen nur noch mit Boot-Disk und selbst Memmaker schaufelt nicht mehr als 505 KByte frei. ***(Marc Stecher, Rudersberg)***

Die meisten der Treiber, die vom Installationsprogramm der SB16 eingetragen werden, brauchen Sie eigentlich gar nicht. Wenn Sie die Programme CTSB16.SYS und CTMMSYS.SYS aus der Datei CONFIG.SYS löschen, laufen allerdings einige der Utilities nicht, insbesondere der DOS-Mixer. Besorgen Sie sich in diesem Fall einen Update der allerneuesten (Januar 1995) Treiber von Creative; der Mixer wurde hier so umprogrammiert, daß er auch wieder ohne die beiden Treiber läuft.

Der Treiber CSP.SYS (in alten Versionen ASP.SYS) kann ebenfalls bedenkenlos gelöscht werden, wenn Sie nur Spiele starten. Er wird allerdings benötigt, wenn Sie QSound einsetzen oder unter Windows die Spracheingabe »TextAssist« nutzen wollen.

Monitor-Kauderwelsch

Was bedeuten bei PC-Monitoren die seltsamen Kürzel »MPR-II«, »TCO-92«, »NI« und »DC«? Wo liegt der Unterschied zwischen Zeilenfrequenz und Bildwiederholrate?

(Dominik Gierse, Meschede-Freienohl)

MPR und TCO sind Kürzel für schwedische Institutionen, die strenge Grenzwerte und Testverfahren für Elektrosmog-erzeugende Computermonitore entwickelten. Nur strahlungsarme Bildschirme dürfen sich mit einem Prüfsiegel schmücken. Die neueste Norm, TCO-93, fordert sogar Energiespar-Maßnahmen. »DC« bedeutet »Digital Control«, also Mikroprozessor-Steuerung. Diese Monitore können mehrere Bildlageeinstellungen, je nach Auflösung, abspeichern. Man muß also nicht immer nachregeln. »NI« bedeutet »Non-interlaced« und weist darauf hin, daß eine höhere Bildwiederholrate verkraftet wird. Für ergonomisches Arbeiten und ein flackerfreies Bild sollte diese mindestens 70 Hz betragen. Schafft ein Monitor diese Frequenz in einer niedrigen Auflösung, heißt das aber nicht automatisch, daß er dies in allen Grafikmodi beherrscht. Die maximale Zeilen(sprung)frequenz gibt darüber Auskunft. Bei 640x480 reichen 38 kHz, bei 1024x768 müssen es schon 64 kHz sein.

Rüstungsprobleme

Ich habe einen 486 DX mit 33 MHz. Kann ich ihn ohne Probleme auf einen 486 mit 100 MHz hochrüsten?

(Jaroslaw Kollar, Hamm)

Inzwischen bietet Intel einen DX4-Overdrive-Chip an, der einfach anstelle des alten Prozessors eingebaut werden kann. Dieser Upgrade ist etwas preiswerter als das Austauschen der kompletten Hauptplatine. Wenn Ihr PC allerdings noch keinen Local Bus (VLB) oder PCI besitzt, sollen Sie gleich ein paar Mark mehr investieren und die gesamte Platine tauschen lassen. Außerdem gibt es einige wenige Platinen, die mit dem Overdrive-Chip nicht zurechtkommen; es geht zwar nichts kaputt, aber der PC bootet nicht mehr. Für diesen Fall sollten Sie mit Ihrem Händler ein Rückgaberecht vereinbaren; insbesondere wenn Ihr DX/33 älter als drei Jahre ist. Eine Alternative haben Sie neuerdings mit AMDs neuer 100 MHz-486-CPU. Sie ist zwar langsamer als Intels Pendant, kostet dafür aber weniger. Falls Sie ein älteres Board besitzten, wird noch

ein spezieller Adapter mit einem Spannungswandler benötigt. Neuere Boards haben diesen meistens schon eingebaut. Achten Sie auf jeden Fall darauf, bevor Sie den Chip einsetzten, da er ansonsten beschädigt werden könnte.

Noch mehr Kürzel

Was ist der Unterschied zwischen IDE und E-IDE, SCSI, SCSI-2 und Wide-SCSI? Um wieviel ist SCSI schneller?

(Georg Steinlein, München)

E-IDE, »Enhanced IDE« ist der verbesserte IDE- (»Integrated Drive Electronics«), also AT-Bus-Standard für Festplatten. Er ermöglicht höhere Datenraten. Neuere Controller besitzen meistens beide Anschlüsse, so daß Sie insgesamt vier Harddisks anschließen können – zwei am alten IDE, zwei am neuen E-IDE.

Neue CD-ROM-Laufwerke haben meistens ein E-IDE-Interface und können zusammen mit einer alten IDE-Platte betrieben werden; nur wenn Sie auch E-IDE-Platten besitzen, können zwei Festplatten und zwei CD-ROMs an einen Controller gesteckt werden.

SCSI-2 ist der abwärtskompatible Nachfolger von SCSI (»Small Computer System Interface«) mit erweitertem Befehlssatz und 16 anstatt 8 Datenleitungen. Wide-SCSI ist der neueste, schnellste Standard, der aber einen neuen Miniaturstecker benötigt und zur Zeit nur von wenigen Festplatten und Controllern unterstützt wird. SCSI ist im Echtbetrieb nicht unbedingt schneller als IDE, schon gar nicht als E-IDE. Durch den höheren Protokoll-Overhead kann SCSI bei vielen kleinen Dateien und häufigen Dateizugriffen sogar merklich langsamer erscheinen. Seine Vorteile kann SCSI aber ausspielen, wenn mehrere (bis zu 7) Festplatten, CD-ROM-Drives, Streamer oder Scanner angeschlossen werden müssen oder große Datenmengen übertragen werden, wie zum Beispiel bei Serveranwendungen.

Datenpacken ohne Reue?

Ich habe bei einem Freund gesehen, wie er Programme und Daten mit dem Programm »PKZIP« auf immens kleinen Raum zusammengepackt hat. Gibt es irgendwelche Nachteile, wenn man solche Packprogramme verwendet und kann man mehrere Disketten damit bespielen?

(Marcel Messner, A-Linz)

Natürlich verwenden derartige Packer verlustfreie Komprimierungsalgorithmen und verändern nichts an den Daten. Sie können also komplett wiederhergestellt werden. Die bekanntesten Vertreter aus dieser Sparte sind die Shareware-Programme »ARJ« und »PKZIP«/»PKUNZIP«, die Daten über mehrere Disketten verteilen. Ein Beispiel: Mit dem Befehl »ARJ A -v1440 A:PACKFILE *.*« werden alle Daten im aktuellen Verzeichnis bei Bedarf über mehrere Disketten verteilt; mit »ARJ E -V A:PACKFILE« kopieren Sie die Daten zurück.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

DMV VERLAG
REDAKTION PC PLAYER
»TECHNIK TREFF«
GRUBER STR. 46A
85586 POING

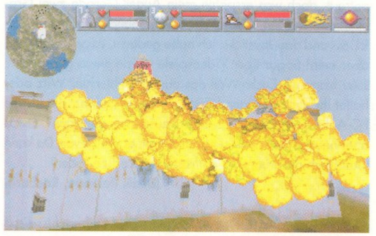
Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.

CD ist nicht gleich CD

Ich besitze eine Spea Showtime Plus, die ja angeblich CD-I und CD-Videos abspielen kann. Lege ich jedoch eine CD-Video ins Laufwerk und gebe »DIR« ein, kommt die Fehlermeldung: »CDR103: CDROM ist kein High-Sierra- o. ISO-9600-Format«. Ist die Karte kaputt?

(Beat Brücklmayer, CH-Thun)

CD-I und CD-Video verwenden ein eigenes CD-ROM-Format, das mit MS-DOS-Befehlen natürlich nicht lesbar ist. Es befinden sich ja auch keine MS-DOS-Dateien auf den CDs. Mit der Showtime oder auch anderen MPEG-Karten wird deswegen ein spezielles Programm mitgeliefert, mit dem Sie derartige CDs abspielen können.



Sektoren-Entwarnung für »Magic Carpet«

Lesefehler ohne Datenverluste

Ich habe mit dem Shareware-Programm CDT meine neue »Magic Carpet«-CD geSCANed und dabei auf den letzten beiden Sektoren »Read faults« bekommen. Das Spiel läuft einwandfrei. Wie kann ich jetzt rausbekommen, welche Dateien in den beiden Sektoren liegen, denn vielleicht sind es ja nur unwichtige Sachen (wie die Theme Park-Demo). Und reicht ein CDT SCAN als Umtauschgrund aus? ***(Oliver Springhorn, per CompuServe)***

Wenn CDT auf mehreren Laufwerken und ein und der selben CD Lesefehler findet, ist das sicherlich Grund für einen Umtausch. Handelt es sich aber nur um die letzten beiden Sektoren, ist das kein Grund zur Panik. Manchmal verrechnet sich die Mastering-Software eines CD-Herstellers und gibt beispielsweise im Directory 100 Sektoren an, obwohl nur 98 Sektoren belegt sind.

Faustregel: Sind nur einige wenige Sektoren genau am Ende einer CD kaputt, ist der Inhalt der Scheibe meistens völlig fehlerfrei.

(mk/bs)



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Kaufrausch

Ich hatte mich eigentlich auf Eure weihnachtlichen Kauftips gefreut, doch was erspähte mein Auge? Gerade zwei Grafikkarten wurden vorgestellt, zwei Soundkarten, drei CD-ROMs und drei Joysticks. Ich habe gedacht, es geht um PCs... aber nein! Sogar über Videospiele wurde etwas gebracht.
Jetzt frage ich Euch: War das nun ein schlechter Witz oder hattet Ihr nicht genügend Zeit, um diese Kauftips, die für die PC-Aufrüstung gedacht waren, zusammenzutragen? Etwas über neue CPUs oder Mainboards kam gar nicht vor. Da kann man doch nicht über PC-Aufrüstung sprechen, oder?

(Denis Reinartz, Rosbach)

Bei den Hardware-Empfehlungen zur Weihnachtssaison beschränken wir uns absichtlich auf die besten Produkte des Jahres; sie sind nicht als Vergleichstest von möglichst vielen Modellen gedacht. Und ganz ehrlich: Wie soll man eine CPU testen? Mal abgesehen davon, daß wir den Austausch von Mainboard & Co. nur Profis empfehlen, hängt die Systemleistung doch stark von anderen Komponenten ab. Deshalb haben wir uns auf relativ preiswerte Upgrade-Ideen beschränkt; »komplette« PCs wurden einen Monat vorher getestet.

Alarmstufe rot

Ich mache mir in letzter Zeit immer mehr Sorgen um Eure Gesundheit. Immer wenn ich das Editorial aufschlage, leuchten mir sieben hochrote Köpfe entgegen. Leidet Ihr an Bluthochdruck? Ist es so warm in Poing? Habt Ihr alle einen Sonnenbrand? Oder treibt Euch die Anwesenheit des weiblichen Geschlechts die Röte ins Gesicht?
Gute Besserung wünscht Euch

(Torsten Küpper, Freudenberg)

Wir sind selber ein wenig ratlos – entgegen boshafter Gerüchte gab's vor den Fotoaufnahmen nicht mal die alljährliche Weinprobe mit einem guten Tropfen Poinger Donnerschoppen. Phantasielose Gemüter könnten gewisse Errötungstendenzen mit fototechnischen Mängeln begründen; wir halten uns lieber an die Theorie der durchs Gruppenkuscheln hervorgerufenen Redakteurserhitzung.

Der Creature-Schock

Ich habe die PC Player 1/95 vor mir liegen und möchte etwas Kritik anbringen. Auf Seite 106 gebt Ihr eine Wertung über Creature Shock ab. Heinrich schreibt: »Ein Spiel wie ein Urlaubsfilm: Man guckt's sich zwei, drei Mal ausgesprochen gern an, doch dann setzt das Teil rasch Staub im Regal an.« Ihr vergebt eine Punktzahl von 57; also nicht unbedingt empfehlenswert. Wie könnt Ihr dann einen Testbericht auf Seite 111 zulassen, in welchem das Spiel 88 Prozent erhält und als »Der wohl beste Actionknüller zu Weihnachten« gepriesen wird?

(Georg Mouratidis, Leonberg)

Der zweite »Testbericht« war natürlich nicht von PC Player, was man z.B. an der leichten Begeisterungsfähigkeit des »Testers« erkennen kann. Diese Seite ist eine Anzeige von Virgin, die von der Firma wie eine Testseite gestaltet wurde – Sonderpreis in der Kategorie »tarnen und täuschen«. Da hätte natürlich der warnende Vermerk »Anzeige« drüber gehört – aber ganz ehrlich: Wer wird denn diese unkritische Jubelorgie mit einem Test von PC Player verwechseln? Doch weiter im Tenor...

Euer Test von Creature Shock erinnert stark an den von »Outpost« (den ein Outpost-Spieler unter meinen Freunden uneingeschränkt bestärkt hat), wobei die Werbeanzeige zwei Seiten weiter dem ganzen noch einen gewissen satirischen Anstrich gibt! Euer Verriß ist schön differenziert und bleibt nicht auf dem Niveau »Schöne Grafik, muß ja ein tolles Spiel sein« stecken. Fazit: Für nicht-oberflächliche Tests habt Ihr quasi ein Monopol. Weiter so!

(Arno Wegner, Karlsruhe)


Der 3. Level von »Creature Shock«: Wer soll das schaffen?

Tagebuch eines Shock-Geschädigten

Freitag, 16.12.94: Es leuchtet mir in einem Hamburger Softwarehaus die Werbung »Creature Shock für 89,90 Mark« entgegen – eine Versuchung, der ich nicht widerstehen kann. Nach einer 13-MByte-Installation – für schnelle Ladegeschwindigkeit opfert man ja gerne ein paar MB – das Intro: Gigantisch! Super!
Gut vorbereitet durch Eure Warnung, wie schlecht doch die Flugsequenzen des Spieles seien, verlasse ich die Startbahn und düse ins All. Welch lustiges Farbenspiel! Nur: Wer bin ich? Und wenn ja, wieviele? Und warum wird jetzt schon wieder die Intro-Sequenz gezeigt? Ach, tot bin ich schon! Na denn. Nach einer Stunde harten Kämpfens gegen einen Endgegner, von dem ich weder weiß, was er ist, wie lange er

noch lebt oder wie oft er die Woche tanken muß, habe ich Level 1 hinter mich gebracht.

Samstag, 17.12.94: Die Pilotin habe ich Prinzen-like auf starken Pixelarmen in Sicherheit gebracht. Nun will man die Oberkreatur zerbröseln. Doch davor haben die Programmierer Level 3 gesetzt. Wieder muß ich dieses Schiff steuern. Die Steuerung ist so schlecht, daß ich das Gefühl nicht loswerde, meine Maus hat Durchfall. Der Rest des Tages besteht darin, mich von Versuch zu Versuch ungefähr 3,5 Pixelzentimeter weiter im Level vorzuschleichen. Ich sehe mein Schiff an diesem Tag 23 mal in gelbe Klumpen zerspringen. Dieser Level ist der Hohn! Vor lauter Gegnern sehe ich mein Schiff nur in Ausnahmefällen.

Sonntag, 18.12.94: Ich habe mich bis zu einem Tunnel mit einem Wurm (oder was das auch immer sein soll) durchgekämpft – und scheitere. Wie kann man so demotivierend programmieren? Ich bin total frustriert. Vor mir ein Berg zerhackter Bleistifte. Jetzt muß ich Euch einfach mein Leid klagen. Gebt mir einen Cheat, irgendwas! Frust! Sehnenscheidenentzündung!

(Sönke Städler, Hamburg)

Kommt Zeit, kommt Cheat. Sobald wir was erfahren, wird's unter »Klein & fein« veröffentlicht. Ansonsten: Wir hatten Dich gewarnt...

Vorsicht, Humor!

Ich finde die PC Player wirklich gut, nur ein klitzekleines Problem habe ich: Warum gab es »Poing-Base« nur einmal? Soweit ich weiß, kommt die Verarschung von Poing-Base (die nennen sie, glaube ich »X-Base«) fast jeden Tag. Soviel Satire ist wirklich kaum noch auszuhalten. Deshalb: Bringt bitte noch mal eine Folge vom Original!

(Carsten Meyer, Gifhorn)

Wir dürfen Liebhaber unserer kleinen, bescheidenen CD-ROM-Videos darauf hinweisen, daß diesen Monat X-Baseler Andreas von Lepel einen spektakulären Gastauftritt bei den »Multimedia Leserbriefen« gibt.

Zu gut, zu schlecht, und überhaupt...

Daß Ihr die beste PC-Zeitschrift seid, brauche ich Euch ja wohl nicht mehr zu sagen. Trotzdem nervt mich die unglaublich viele Werbung in Eurem Heft sehr. Ich hielt es zwar gerade noch aus, aber als Ihr dann 50 Pfennig teurer wurdet und die Werbung auch mehr wurde, dachte ich mir, daß ich Euch einfach mal schreiben muß.

Außerdem finde ich, daß Strike Commander zu schlecht und Rebel Assault zu gut bewertet wurde. Macht es Euch etwa so viel Spaß mit einem Fadenkreuz auf ein Raumschiff zu ballern, ohne das man sich und seinen X-Wing bewegen kann?

(Florian Gaudchau, Frankfurt)

Verteufelt mal die Werbung nicht, denn bei Ausgaben mit vielen Anzeigenseiten bauen wir entsprechend den Umfang aus,



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Michael Kim (mk; freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Journalsatz; Bildquelle: Image Bank

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt, Stefan Grajer

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 168,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 84,– (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 144,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 182,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 96,– (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1289,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftergasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

damit die redaktionellen Beiträge nicht zu kurz kommen (siehe z.B. unser 200-Seiten-Monster 1/95). Rebel Assault gegen Strike Commander ist ein typischer Äpfel-mit-Birnen-Vergleich. Natürlich ist Rebel Assault unkomplizierter, aber ein geradliniges Geballer gefällt so manchem besser als eine »anspruchsvollere« Simulation.

Die Abo-Versuchung

Der »Tag der Abrechnung« in Ausgabe 1/95 hat mir sehr gut gefallen, der ist wirklich eine 1 wert. Leider sagte mir der zweite Teil des Jahresrückblicks, »Finito«, nicht mehr so zu. Hier stehen nach Heften aufgeschlüsselt noch mal die Flops und Tops des letzten Jahres. Gut gefallen hat mir die Sprüchesammlung. Das Interview mit Sid Meier hätte länger sein können, die gestellten Fragen haben mich interessiert. Der Jahresinhalt ist wirklich gut gelungen. Ich hätte ihn nur gern herausgenommen.
Rubriken wie »Unplugged« oder »Tips & Tricks« möchte ich nicht mehr missen. Die Weihnachts-Hardwaretips waren eine gute Idee und in der Aufmachung in Ordnung. Zu meinem Glück hat nur ein Druckertip gefehlt.
Ich bin inzwischen regelmäßiger Leser Eurer Zeitschrift und gönne sie mir auch ab und zu mit CD. Genau das ist der Grund, weshalb ich noch kein Abonnent der PC Player bin. Ich möchte flexibel sein und mir einmal nur die Zeitschrift, ein anderes Mal das Heft mit CD kaufen. Darum habe ich eine Frage an Euch: Ist es nicht möglich, ein Abo anzubieten, das meinetwegen 8 PC Player und 4 PC Player plus beinhaltet?

(Holger Schiz, Karlsruhe)

Danke für Lob und Kritik. Bei einem »Aussuch-Abo« wäre der Verwaltungsaufwand leider zu hoch – da bricht unsere Verwaltung dann röchelnd zusammen. Seit diesem Monat ist der Preisunterschied zwischen PC Player und PC Player plus ja um 3 Mark geschmolzen; vielleicht kann Dich dieser Aspekt zum regelmäßigen Konsum der plus-Ausgabe verführen.



Negativbeispiel »Noctropolis«: Nur ein faires Spiel ist ein gutes Spiel.

Bitte nicht zu heftig

Ein Punkt, der mir schon öfter auffiel, ist, daß Spiele, die nur einen geringen Schwierigkeitsgrad haben, in der Regel auch schlecht bewertet werden. Aus meinem Bekanntenkreis weiß ich, daß es nicht immer nur die komplexesten, grafisch hochgezüchteten und höchst anspruchsvollen Programme sein müssen, die eine Menge Spaß bringen. Nach einem langen Arbeitstag ist es doch nicht jedermanns Sache, sich vor ein Spiel zu setzen, bei dem man erst eine zentimeterdicke Anleitung durcharbeiten muß, bevor man die Funktionen des Programms nur annähernd ausnutzen kann.
Darüber hinaus kommt es schon mal vor, daß Spiele für Einsteiger (nach Eurer Einstufung) einen so hohen Schwierigkeitsgrad besitzen, daß sie für den wirklichen Anfänger schlicht und einfach zu anspruchsvoll sind. Vielleicht würde hier eine noch genauere Einteilung eine Verbesserung bringen.

(Paul Fuchs, Straubing)

Wir versuchen, auch beim anderen Extrem kritisch zu bleiben: Wenn ein Spiel wirklich unnötig frustrierend und nervtötend ist, wirkt sich das negativ auf die Gesamtwertung aus. Aktuelle Beispiele sind z.B. »Ecstatica« mit den überflüssigen Prügeleinlagen gleich am Anfang oder »Noctroplis«, das Sackgassen-trächtigste Adventure der Saison. Den Hinweis auf die schiefen Einsteiger-Empfehlungen heften wir uns gerne an den Hut: Wir passen auf, bei solchen Einstufungen die Maßstäbe genauer zu berücksichtigen.

DIE E-MAIL-ECKE

Über Internet oder Compuserve rauschen auch »elektronische Leserbriefe« Richtung PC Player. Wer uns per E-Mail kontaktieren will, wende sich an die CIS-Adresse 71333, 2206.

Um nochmal auf das leidige Thema »CD-Tüte«, das ja immer wieder Gegenstand von Leserbriefen zu sein scheint, zu kommen: Was haltet Ihr von einer ins Heft eingebundenen Tüte, wie es bei anderen Zeitschriften gemacht wird? Kein Kleber und kein Streß.

(Peter Heiligenstaedt, CIS 100413,1646)

Die CD-Tasche wird wohl auf dem Titel bleiben, aber mit der hartnäckig klebenden Tüte in der jetzigen Form sind wir auch nicht glücklich. Hier wird's in Kürze eine Verbesserung geben; unsere unglaublich dynamische Herstellungs-Abteilung ist sich des Ernstes dieses Anliegens bewußt.

Als langjähriger Leser von Spielezeitschriften habe ich die Tests von Boris Schneider und Heinrich Lenhardt schätzen gelernt (bin seit Happy-Computer anno 1986 dabei). Auch die PC-Player lese ich regelmäßig und halte sie für gut. Nur finde ich, daß die Qualität in letzter Zeit nachgelassen hat.
Arcade-Spiele, also so richtig unkomplizierte Spiele nach Spielautomatenvorbild, kommen in der Regel schlecht weg! »Novastorm«, z.B. ist das Arcadespiel momentan (Heinrich schwärmt denn auch richtigerweise über die Qualitäten des Spiels). Da wären ein paar Pünktchen mehr angebracht gewesen!
Bitte definiert die »Zahn der Zeit«-Abwertungen genauer! Die Idee ist wirklich gut, nur wird da meiner Meinung nach etwas willkürlich korrigiert! Lemmings 2 kriegt Punktabzug, das Original-Lemmings jedoch nicht. Wieso denn?
Die strengen Wertungen sind ein Markenzeichen von PC-Player, und die sind auch absolut gut (Maximalwertung unerreichbar usw.). Ich kann es nicht ausstehen, wenn, wie in einigen Konkurrenzblättern 30 % aller Spiele die Höchstwertung erhalten. Nur müßt ihr meiner Meinung nach aufpassen, nicht strenge Wertungen zu vergeben, weil ihr den Ruf als »strengstes Spielemagazin« wahren wollt.

(INTERNET: daniel.wäber@bümplizer.ch)

Danke für Deine kritischen Anregungen. Nur weil ein Spiel alt ist, muß es nicht automatisch abgewertet werden. Der einmalige Charme von Lemmings 1 begeistert auch heute noch, während wir beim fummeligen Lemmings 2 Ermüdungserscheinungen spürten.
Alles natürlich ganz subjektiv, aber per Rechenschieber kann man so was nicht kalkulieren.

IN DER MACHE

◆ **LICHT AUS**

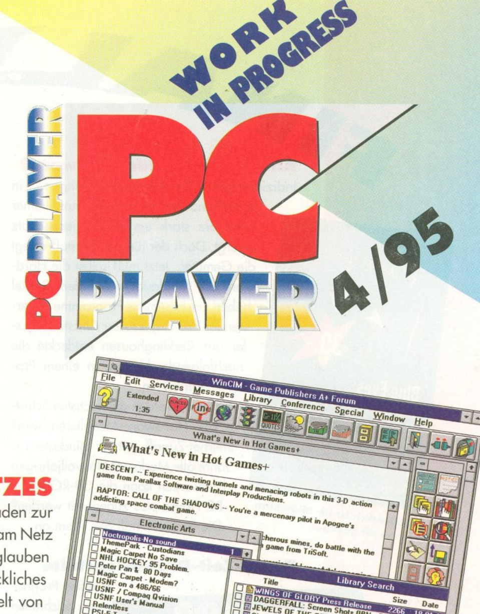
Den putzigen Bildschirmschoner After Dark kennt jeder – doch welche verrückten Typen sitzen eigentlich bei Hersteller **Berkley Systems** herum? PC Player besuchte die Macher in Kalifornien und sah sich die neuesten Schoner-Projekte an.

◆ **SCHLAG NACH**

Im Software-Teil testen wir wieder die interessantesten Neuheiten aus dem Multimedia-Bereich. Mit dabei: Die deutsche CD-ROM-Ausgabe des **Guiness Buch der Rekorde** und die Kicker-Referenzscheibe **Fußball-Weltmeisterschaften.**

◆ **ZAHL DRAUF**

Und wenn Sie nächsten Monat statt 7 Mark wahnwitzige 16,50 Mark frei verfügbares Einkommen investieren wollen, können Sie ruhigen Gewissens zu **PC Player plus** greifen. Zum bewährten Heft gesellt sich hier unser CD-ROM, wieder gut vollgepackt mit neuen Spieledemos, interaktivem Test, Patches und den berüchtigten Video-Eigenproduktionen unserer Redakteursgarde.



▶ DIE GÄNGER DES NETZES

Thomas Dolby verrät seine E-Mail-Adresse, Aerosmith laden zur Live-Konferenz ein, das Weiße Haus hängt schon längst am Netz und selbst Kurt Biedenkopf ist mitunter online. Und da glauben Sie, ohne Zugriff auf die wichtigsten Datennetze ein glückliches Leben führen zu können? Unser Reiseführer in die Welt von Internet, CompuServe & Co. zeigt, welche Online-Dienste für Spieler am wichtigsten sind. Wir rechnen die Kosten durch, geben Tips fürs Datensurfen in ungewöhnlichen Foren und bauen nebenbei den E-Mail-Service unserer Redaktion aus.

Internet, Compuserve & Co.: Was hat der PC-Spieler von den boomenden Online-Diensten?

▶ LUCASARTS ASSAULT

Unverbindlich, aber hoffnungsvoll wie die Wettervorhersage sind unsere Prognosen über die Spieletests im nächsten Monat. Mindscape will mit **USS Ticonderoga** die Strategie-Simulation eines ausgewachsenen Kriegsschiffs vom Stapel lassen. Der prominenteste Spiele-Kandidat für die kommende Ausgabe ist aber zweifelsohne **Dark Forces.** 3D-Ballerspiele gibt's mittlerweile wie Sand am Meer, doch jetzt will LucasArts die Konkurrenz verschrecken. Ob über ein Jahr nach »Rebel Assault« ein weiterer CD-Meilenstein draus wird, können wir im Testbericht klären.

Möge die Macht mit den Programmierern sein: Wenn's keine Verzögerungen gibt, testen wir Dark Forces von LucasArts.

PC PLAYER 4/95 erscheint am 15. März

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Altersfreigabe für Hardware?

Indizierungen, USK-Altersempfehlungen... in Deutschland hat man sich schon immer besonders stark um den Jugendschutz gesorgt. Doch der jüngste Vorstoß erregt die Gemüter: Jetzt muß selbst die Hardware ein Mindestalter auf dem Buckel haben, um bestimmte Programme zu verwenden! PC Player-Leser Christian Rössler aus Recklinghausen entdeckte die nachfolgende Angabe in einem Prospekt von Escom.



Hoffentlich ist Ihr Bildschirm schon alt genug...

Doch was werden die nächsten Schritte der Hardware-Moralisten sein? Internet-Zugriff erst für mindestens 6 Jahre alte Modems? Nur volljährigen Laufwerken kann die CD-ROM von PC Player plus zugemutet werden? Die Fachwelt hält den Atem an.

Raum-Zeit-Dimensionsfalte

März 1995

Mit „Die Große Ralley" von Blue Byte kommt ein neuartiges digitales Gesellschaftsspiel in die Läden, auch der lange erwartete „Wing Commander III" von Origin ist endlich da – verspielte PC-Besitzer jubeln

Präzise Prognosen zeichneten die Februar-Ausgabe der Zeitschrift »Electronic news & fun« aus. In einer Vorschau auf 1995 wagt man doch tatsächlich für den Monat März die links nachzulesende Aussage...

Sollte das Origin zu denken geben? »Wing Commander 3 steht schon seit Mitte Dezember in den Geschäften... muß sich also um einen März-Release handeln, na klar!«

VGA macht Druck

Montagabend an der Fritten-Ausgabestelle: Da will sich der hungernde Redakteur nur ein bescheidenes Abendmahl gönnen und stößt bei »McDonald's« auf die nächste Hardware-Sensation. In der Januar-Ausgabe der dort ausliegenden Gazette »Kino News« erfährt die Fachwelt erstmals, wie eine unscheinbare VGA-Karte den Drucker ersetzt. Anlaß ist ein Bericht über das Werbespiel »Der rasende Reporter«.

besteht die Chance, eine Rekordauflage zu erreichen.
Übrigens: Jede Zeitungsseite läßt sich mit einer handelsüblichen Grafikkarte auch ausdrucken! Also, schreibt

...und wo kommt das Papier raus? Am Monitor?

10 AUSREDEN FÜR »THE DIG«

Diesen Monat war LucasArts so freundlich, uns mit einer Top 10-Liste zu versorgen. Dabei handelt es sich um die nicht ganz ernstzunehmenden »Ausreden«, warum »The Dig« schon wieder um sechs Monate verschoben wurde und jetzt erst im Herbst 1995 zu erwarten ist. Bei The Dig handelt es sich um eine unveröffentlichte Story von Steven Spielberg, die nur als Computerspiel erscheinen soll.

PLATZ 10: Projektleiter Sean Clark wurde von Aliens entführt.

PLATZ 9: Dieser verdammte Pentium-Bug...

PLATZ 8: Unsere Programmierer schnupfen dauernd gefriergetrocknete Astronautennahrung.

PLATZ 7: Recherchen haben sich verzögert: Die NASA will einfach nicht die drei Aliens rausrücken, die 1953 in Wyoming gelandet sind...

PLATZ 6: George Lucas will die Story für die nächsten drei »Star Wars«-Filme!

PLATZ 5: Die CIA hat das Projekt gestoppt, weil es die wahre Geschichte eines UFO-Zwischenfalls war.

PLATZ 4: Warten auf die nächste Sonnenfinsternis in Kalifornien, um endlich die Intro-Sequenz zu drehen.

PLATZ 3: Astronauten an Bord des Space Shuttles haben die Beta-Version immer noch nicht durchgespielt.

PLATZ 2: Die Spezialeffekte von Industrial Light & Magic waren zu teuer, weswegen auf einem Flohmarkt erst R2-D2-Modelle verkauft werden müssen, um die Portokasse aufzufüllen.

PLATZ 1: Nach »Jurrassic Park« meinte Steven Spielberg, daß er jetzt doch genug Geld hätte, um aus der Dig-Story einen Film zu machen...

Produkt-Info des Monats

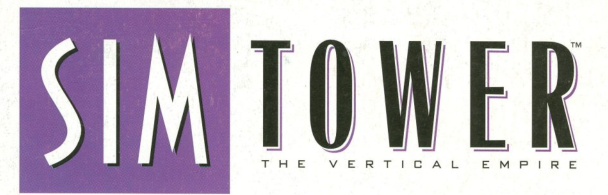
Boris Schneider hatte auf dem Rückflug von Las Vegas nach Poing Central genug Muße, um die Pressemitteilungen der CES-Messe ganz genau zu lesen. Recht so, denn Velocity versteckte essentielle Infos zu seiner feucht-fröhlichen Sportsimulation »Jet Ski Race« im Kleingedruckten.

© 1995 Velocity™. All rights reserved. Velocity, Jet Ski Rage!, GameNet, and GameTalk™ are trademarks of Velocity, Inc. Windows is a trademark of Microsoft Corporation. Macintosh, Classic and AppleTalk are trademarks of Apple Computer, Inc. Pentium is a trademark of Intel. QSound is a trademark of QSound Labs, Inc. Product information is subject to change. Oh, by the way, try not to fall in the water 'cause the sharks haven't been fed since last Tuesday.

Je wichtiger die Information, desto kleiner das Schriftbild: Velocity klärt auf...

Du sollst nicht fluchen

Mit welchem Namen startet man wohl das aktuelle Gametek-Adventure »Hell«? Mit »Heck«! Doch warum dieses wundersame Ausweichen auf ein anderes Kommando? Vielleicht will man es religiösen Anwendern nicht zumuten, einen Fluch zu tippen: Der Ausruf »Hell!« ist in englischsprachigen Gefilden das Gegenstück zu unserem herzhaften »Zur Hölle!«. (hl)



100 Stockwerke — 1000 Herausforderungen

Bauen und managen
Sie Ihr eigenes
Wolkenkratzer-Imperium!

ENTWICKELT VOM SIM CITY TEAM
NEU!

86. Etage
Nach den Kinovorstellungen sind die Aufzüge hoffnungslos überlastet.

78. Etage
Feuer! Haben Sie genügend Sicherheitsbüros eingeplant?

65. Etage
Die neue Fast-Food-Kette tyrannisiert mit ihrem Lärm die Gäste des darunterliegenden Hotels.

10. Etage
Die Bewohner sind empört über zu hohe Mieten.

...alles Probleme, die Sie als Tower-Manager lösen müssen.

Demnächst für PC-WINDOWS erhältlich!

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
0 61 07-945 145
BOMICO-Hotline-Service!



Im Exclusiv-Vertrieb von

